CD-ROM²にお試しゲームや丹下桜さんの『ときめき放課後クラブ』が入っているぞ!

平成8年8月1日発行（毎月1回1日発行）
第9巻第8号（通巻93号）
平成元年10月2日第3種郵便物認可

PC Engine FAN

With Special CD-ROM²

1996 AUGUST 8
1480YEN

付録

CD-ROM²

お試しゲーム『ヴァージン・ドリーム』
声優さんも登場『愛ちゃん声のオーディション』
（出演 根谷美智子・山崎和佳奈・矢島晶子・野上ゆかな・今井由香）
『ときめき放課後クラブCD-ROMバージョン』（出演 丹下桜）
保存版オールカタログ『PCエンジン・FXソフトデータベース』
でべろサンプルプログラム＋投稿ツール作品



攻略 同級生2 ほか7タイトル

いよいよ登場
アンジェリーク Special2

新タイトル発表
赤ずきんチャチャ
ふしぎの国のアンジェリーク
スパークリングフェザー

夏だもん、思いっきり

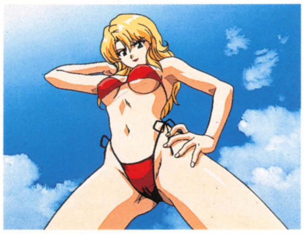
女神天国II

（誘惑シミュレーション
7月26日(金)発売
希望小売価格 7,800円(税別)）



RPG感覚の誘惑シミュレーション登場！

PCエンジンの人気RPGが、今度はSLGとしてFXにやってきた。好評の着せ替えシステムは、もちろん健在。さらにパワーアップしたアニメーションと人気声優陣が、今回も君を魅了するぞ！



▲衣装のコーディネイトがズバピタと決まるとアニメーションが見られるぞ。



▲さまざまな男性キャラを誘惑して、女神信者を増やしていくのだ。



超神兵器 ゼロイガー

（シューティング
7月19日(金)発売
希望小売価格 7,800円(税別)）

戦う男の魂を燃やす熱いOVAシューティング!!

ド派手な展開と演出、そして豊富なアニメで魅せるハードなドラマ。戦う男の魂に火をつける、熱い本格シューティングがFXに初登場。進化する最終兵器ゼロイガーで、強大な遊星帝国の要塞獣を迎撃せよ！



▲20分にもおよぶアニメが展開。キャラデザインは、人気のANO清水氏だ。



▲アニメファンとSTGマニア、両方が満足できる3つのモードを収録。

FARLAND STORY FX ファーランドストーリー

魔王封印の鍵をめぐる4つの種族の戦いのドラマ！

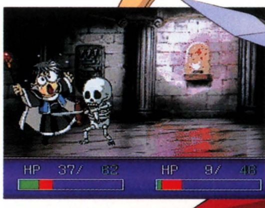
（シミュレーションRPG
7月26日(金)発売
希望小売価格 7,800円(税別)）



パソコンユーザーに圧倒的な人気を誇るファンタジー・シミュレーションRPGが、いよいよFXに登場するぞ。4つの種族に託された封印の鍵をめぐる、主人公アークと魔族の戦いの行方は？



▲豪華声優陣の演技が光る、高品質のアニメと多彩なイベントは必見だぞ。



▲おなじみのコミカルバトルシーンがより充実。SLG初心者も楽しめるぞ。

遊ぼうよ♥

NEC



（アクション
今夏発売予定
価格未定）

めっちゃくちゃ可愛い2人の女の子が魔族退治に大活躍！



パソコンゲームの人気キャラ、チップちゃんの魅力がぎっしり詰まったアニメ&アクションゲームだ。悪事をたくらむ魔族のお姉さんたちをおしおきするために、われらのチップちゃんと相棒のチャップちゃんが、6つのステージで大活躍するぞ。



▶2P同時プレイもOK。マイキャラ2人の動きは、もう最高の可愛さ。▲丸くて変な物体「もーさぼー」をぶつけて敵をやっつけちゃおう。

©カスタム ©NEC Home Electronics,Ltd.1996



PC-FXだけのアニメゲームがいっぱい！どれを選ぶか迷っちゃう！

PC-FXイメージキャラクター
「Rolfee™」
「Rolfee」および「ロルフィー」はNECホームエレクトロニクスの商標です。
©只野和子 1995.1996
©NEC Home Electronics,Ltd.1995.1996

PC-FXアニメファンクラブ会員募集！

NEC PC-FXアニメファンクラブご入会希望の方は、あなたの住所・氏名を書き80円切手を貼った返信用封筒を下記の宛先を書いた封筒に入れ、「入会案内希望」係まで送って下さい。
〒104 東京都中央区八丁堀3-1-3飯野ビル PC-FXアニメファンクラブ「入会案内希望」係（問い合わせ先）03-3555-8226

お問い合わせは NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

フルアニメーションゲームマシン
PC-FX

MONTHLY PC Engine FAN

1996 AUGUST 8

CONTENTS

愛の日記♡

暑いね～、でも夏って好きだよ。海がキレイだと、なんかこう、うれしくなっちゃうでしょ。明日はいよいよ、くじらさんとご対面なの。わくわく、わくわく。

ロケ地／ハワイ・オアフ島



COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK・柴田睦子
●デザイン／川田博
●CG／Jam Digital Studio

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／北根紀子　●副編集長／福成雅英　●編集委員／村田憲生・山田政彦　<編集>●スタッフ／〔東京〕伊藤明照　〔仙台〕大石美智子　●アシスタント／〔東京〕岡崎弘美・小野寺紘・斉藤善和・髙嶋融・三浦利夫　〔仙台〕井出友希・刈屋幸治・北村辰巳・千葉和之・中鉢ゆき子　<営業>●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久　●スタッフ／池田菜採・大内隆・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・玉川典由・伴勝・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱　<NCC>●マネージャー／和田秀美　スタッフ／牛澤千典・大平典子・工藤一樹・駒形友美・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・筒井亨平・冨井好史　●アシスタント／〔仙台〕鈴木享子　<デザイン>●AD／川田博　●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子　<協力>●校閲／笠原紀彦　●編集／安藤美保・大野哲次・三戸貴代　●デザイン／今村奈緒美　●写真／島崎英俊・守屋貴章・藪田修身　●ヘアメイク／杉田和人　●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K' S工房・ミニズ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・マルチアート・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。



声優ストリート

GAME INDEX

スペック表の見方

①機種　PCはPCエンジン、FXはPC-FXを示します。
②対応媒体　それぞれの機種の対応している媒体を示します。
③メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。共同開発の場合は「/」や「・」で区切って表記します。
④発売予定日　この号の制作時にメーカーが発表した発売日を示します。
⑤予定価格　メーカーの希望する販売価格を示します。すべて「税別」です。
⑥ジャンル　編集部で判断した、便宜上のソフト種別です。
⑦継続機能　電源を切ったのちゲームを再開する機能が付加されている場合、その形態を示します。ジャンルによっては、コンティニューの表記を省略している場合があります。
⑧その他　ソフトに周辺機器が必要、もしくは対応している場合、その形態を示します。同時プレイは最大人数、マウスや6ボタンパッドは、必要なものについては「専用」、それ以外は「対応」で示します。
⑨開発状況　ソフトの開発進行状況を編集部で定めた基準にそって各メーカーに判定してもらったものです。
⑩ゲームタイプ　ジャンルでは示しにくい、FXのアニメゲームの特性を判断するために用意しました。この号の制作時にメーカーから提供されたサンプルや資料、取材を元に編集部で判断し、ゲームの個性を数値化しています。ゲームの評価ではありません。ポイントは、5段階で最高が5です。今回の資料では判断できないような場合は「—」で示します。
㋘は、ゲーム性。ゲームとして遊べるものかどうか、操作感などを示します。
㋐は、アニメ度。アニメーションなどグラフィックにどのくらい力を注いでいるか、キレイかなどを示します。
㊟は、声優です。しゃべる量や人気声優の出演数によって決まります。
㋩は、ハマリ度。どのくらいゲームにのめり込めるかを示します。
㊋は、お色気。エッチな露出度だけでなく、美少女キャラがゲーム中どのくらい活きているかを数値化します。

F X ❷CD-ROM
❸メーカー名:徳間インターメディア
❹発売予定日:8月25日
❺予定価格:8800円(税別)
❻ジャンル:シミュレーション
❼継続機能:バックアップメモリ
❽その他:最大2人プレイ可/マウス対応/メモリベース128対応
❾開発状況:80%(7月10日現在)

ゲームタイプ
ゲ4 ア5 声3 ハ2 色4

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3573-8644

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜〜金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は、本誌記事に関することのみに限らさせていただいております。ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。

●バックナンバーに関するお問い合わせは
☎03-3573-8613(販売)

●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3573-8612(広告)

Act Against AIDS 勇気と愛気



NEC



PC-FXGA DOS/V用

●標準価格46,000円（税別）●好評発売中

●CGアニメーション制作入門ツール DOGAGENIE1（ドーガジニー1／Windows対応版、非売品）他を含むCD-ROM付●付属品：コントロールパッド×1、コネクタボックス×1、VIDEOケーブル×1、AUDIOケーブル×2、CD-ROM（非売品）×2、インストールディスク×1、取扱説明書（保証書付）×1

※動作環境につきましては、下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください

FXGA 3つの可能性!!

2 ゲームデザイナーは君！自分だけのゲーム創りにトライしよう！

GMAKERスタータキット

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）
CD-ROM 発売中●19,800円（税別）
●DOS/V用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）
CD-ROM 発売中●19,800円（税別）

PC-FX、PC-FXGA用ゲームをC言語で開発するためのオーサリングソフトです。言語ツール、デバッガ、ファイルコンバータ等の基本ツールをパッケージしています。

GMAKERスタータキットプラス

●PC-9800シリーズ用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）
CD-ROM 発売中●19,800円（税別）
●DOS/V用／Windows®3.1、Windows®95（動作可能）CD-ROM 発売日未定●価格未定

GMAKERスタータキットに追加することで、開発環境をさらに強化。SCSIドライバ、CDエミュレータ、アセンブラ、ライブラリ、グラフィックエディタ等を収録しています。

シューティングコンストラクション3Dシューター（仮称）

●近日発売予定●価格未定

専門的なプログラミングの知識がなくても、PC-FXGAで動作する3Dシューティングゲームが簡単に作れるゲーム作成ツールです。

んーにゅー PC-FXGAゲームが遊べる創れる本

●PC-FXGA専用ソフト●7月12日（金）発売予定●6,800円（税別）

奇才ゲームクリエイター「たいにゃん」が贈る、不思議感覚3Dポリゴンアクションゲーム「んーにゅー」と、自分のオリジナルゲームを作ってみたいと思っている人のための解説書がセットされたPC-FXGA専用ソフトです。サンプルゲームやデータ、CGAツール「ポリゴンエディタ」を収録したCD-ROMも付属。



▲不思議な世界でアイテムを集めよう。変な敵キャラクターがわさわさと登場。思いっきり目が回わっちゃうぞ。



▲解説書の中でサンプルゲームとして紹介してる3Dポリゴンシューティング。敵キャラにはGENIE1のパーツデータを使っているのだ。

3 PC-FXのソフトだって楽しめちゃう!!

フルスクリーン、秒間30フレームという超強力な動画再生機能でアニメファンに大人気のPC-FX。もちろんPC-FXGAでもPC-FXのソフトを遊ぶことができます。

虚空漂流ニルゲンツ

●RPG●好評発売中●7,800円（税別）



◀戦闘機パイロットの世界を疑似体験できる3DエアバトルRPG。

女神天国II

●SLG●7月26日（金）発売●7,800円（税別）



◀PCエンジンのヒット作が、装いも新たにPC-FXに登場。

ブルーブレーカー

●RPG●9月発売予定●7,800円（税別）



◀魔王と戦いながら、花嫁を探さねばならないという恋愛RPG。



PC-FXイメージキャラクター
[ロルフィー™]

●パソコン通信でPC-FXGAの情報を入手しよう!!●

●PC-VAN「PC-FXプラザ」でPC-FXGAの情報を提供中。コーナーをリニューアルしました。J PCFXGAとご入力ください。
PC-VANに関するお問い合わせ先：NEC PC-VAN事務局 TEL03(3454)6909（代表）
●インターネットで通信販売を行っています。http://www.ntem.co.jp/ntem/ 通信販売に関するお問い合わせ先：NECテクノマーケティング TEL03(3798)0046（ダイヤルイン）

※ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。

NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL03(3454)5111(大代表)

美少女キャラ&声優ひとりじめマガジン

Virtual IDOL

バーチャル・アイドル

いよいよ月刊化！

次号から毎月22日発売!!



美少女アイドルのことがたくさん知りたい。
より多くの声優の情報がほしい。
そんな声にお応えして「バーチャル・アイドル」は
いよいよ月刊誌になります。
これで、ゲーム・ラジオ・イベント・CDなどの
情報がスピーディかつタイムリーに
手に入るようになります。
もちろん、内容のほうもパワーアップ。
美少女キャラと声優のアイドル誌
「バーチャル・アイドル」は、
これから毎月、本屋さんにならびます!!

月刊化記念ビッグプレゼント

1. 88人の声優さんからの直筆サイン入りテレホンカード
2. 「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル」イベント特別ご招待
（イベント出演予定／三石琴乃、久川 綾、丹下 桜、菊池志穂）
3. 美少女キャラクタ&声優グッズの数々を大放出

バーチャル・アイドル9月号

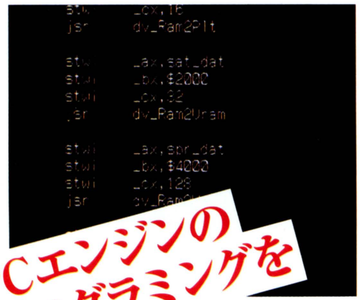
7月22日発売

予価790円（税込）

発行／徳間書店インターメディア　発売／徳間書店

※発行に関するお問い合わせは、徳間書店インターメディア☎03-3573-8613（販売）まで。

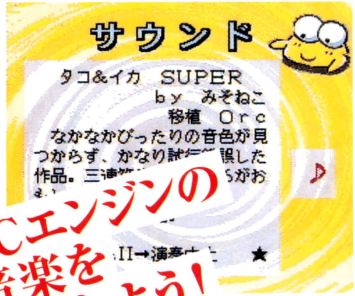
キミもPCエンジンのゲームをつくろう!



PCエンジンのプログラミングをしよう!



PCエンジンのCGを描こう!



PCエンジンの音楽を作曲しよう!

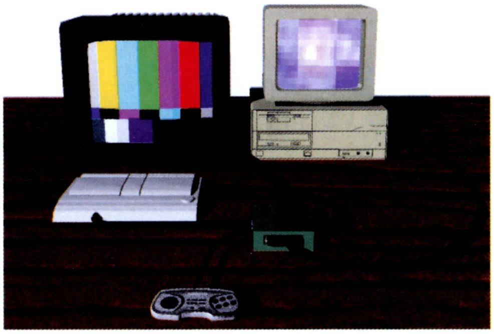
DEVELO

でべろスターターセット通販開始!

でべろスターターキット・アセンブラ編+でべろBOXをセットで1万5,000円(送料込み)で販売。

『でべろ』はPCエンジンとPC-98、またはMSXと接続して、PCエンジンのプログラムやCG、音楽などが制作できるようになるシステムです。今までPCエンジンをはじめとするコンシューマー機のソフトウェア開発は、一般には公開されておらず、ソフト会社が購入する開発機材も1,000万円以上と高価なものでした。今回、私どもがお届けする開発システムは、ソフトとハードをあわせた価格で1万5,000円という安価なものです。NECホームエレクトロニクス、ハドソン、両社の協力を得て実現しました。

でべろは、プログラム開発を行うソフト部分『でべろスターターキット・アセンブラ編』と、PCエンジンとパソコンを接続するハード部分『でべろBOX』の2つで機能します。従来は、この2つを書店と通信販売という別々な経路で入手しなければなりませんでしたが、今回セットで通信販売することにいたしました。



でべろ動作条件　PCエンジン：スーパーCD-ROM2システムが動作する機種
パソコン　：PC-98(VX以降の機種。CPUは80286以上)
MSX　：(MSX2以降の機種)

※MSXとの接続には専用ケーブルが必要です。ご要望の方は、プラス2,000円にてお申し込みください。
※専門学校などの副教材として、多数お求めの場合は、別途お見積もりいたします。
※でべろという名前は、制作者を意味する英語Developer(デベロッパー)から取りました。

申し込み方法は、下の申込書と1万5,000円を同封のうえ、下記の宛先まで現金書留でお送りください。なお、『でべろスターターキット・アセンブラ編』(税込5,000円)は、お近くの書店で注文できます。もし、本のみを通信販売にてご購入を希望される場合は、当社販売部(03-3573-8613)へお問い合わせください。なお、この場合は送料が別途かかります。また、本をすでにお持ちの方で、『でべろBOX』(税・送料込1万円)をご希望の方も、以下の申込書でご購入することができます。

〒105 東京都港区東新橋 1-1-16
徳間書店インターメディア株式会社
「でべろスターターキット」係

でべろに関するお問い合わせは
TEL. 03-3573-8604



キリトリ線

でべろスターターセット申込書		でべろスターターキット・アセンブラ編 5,000円(税込)	冊
お名前	フリガナ	でべろBOX 1万円(税・送料込)	個
おところ	フリガナ 〒	MSX用ケーブル 2,000円(税込)	本
☎	(　　　)	合計金額	円

緊急特報

PC-FX

新タイトル3本発表!!

今月はNECホームエレクトロニクスによる、FXの新タイトルが3本も発表された！　もちろんどのゲームも、FXでしか遊べないタイプの物ばかりなのだ。

1本目

愛よ！　勇気よ！　希望よ！　マジカルプリンセス再び

赤ずきんチャチャ（仮称）

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：96年秋
予定価格：未定
ジャンル：テーブルゲーム
継続機能：未定
その他：未定

開発状況：10%(6月15日現在)

あの『赤ずきんチャチャ』が、この秋ＦＸで発売されることに決定！　気になる内容は、多人数で同時に遊べるすごろく風のゲーム。



⇧これは『アニメフリークFX Vol.1』のときのもの

ＴＶアニメの第１話から大魔王を倒すまでのストーリーを再現したものになり、ゲーム用に描き下ろされたアニメーションも入るぞ。

プレイヤーが操作できるキャラクタは、チャチャ、リーヤ君、しいねちゃん、やっこちゃん、マリンちゃん、お鈴ちゃんの6人の中から選ぶことができ、さいころをふって、出た数だけ同心円状のマップを進んでいく。止まったマスにより、ワナやイベント、モンスターとの戦闘などが発生する。あるマスに止まると内側に進むことができるが、内側に進めば進むほど強力なモンスターが登場するのだ。戦闘に負けてしまうと、外側のマップに戻されてしまう。

戦闘はＲＰＧ風にコマンドを使って行い、勝つと経験値が入りレベルアップもするぞ。また、チャチャの「秘技つぶれアンパン」や、リーヤ君の犬に変身など、キャラクタ特有の技も使うことができるのだ。キャラクタ同士の位置関係でも様々な技が使える。例えばやっこちゃんとマリンちゃんが同じマスにいたら魔女っ子ラブラブペアとして戦え、チャチャ、リーヤ君、しいねちゃんが同じマスにいたら、マジカルプリンセスにホーリーアップできちゃうのだ。

2本目

『アンジェリーク』の最新作がＦＸで登場！

ふしぎの国のアンジェリーク（仮称）

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：バラエティ
継続機能：未定
その他：未定

開発状況：10%(6月15日現在)

新タイトル2本目は、『アンジェリーク』のキャラクタ総出演の、ファンにはたまらないバラエティソフト『ふしぎの国のアンジェリーク』。タイトルを見ればわかるように、「不思議の国のアリス」をモチーフとした、かわいくて楽しいゲームなのだ。

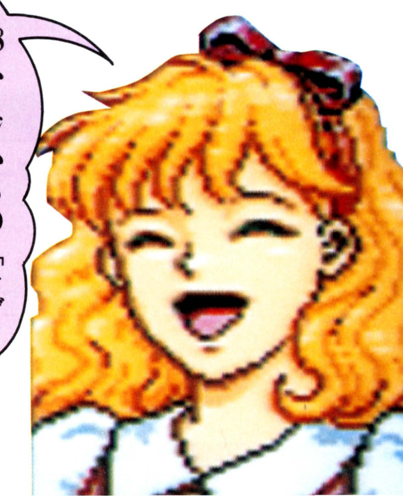
内容はというと、プレイヤーはアンジェリークとなって、ふしぎの国をすごろく形式で旅をするというもの。止まったマスにより、クイズやパズルなどのミニゲーム、そして守護聖様たちとの熱い交流など、ラブラブイベントも満載！　エンディングには「守護聖たちのお茶会」というものがあり、アンジェファン納得の作品なのだ。

●キャスト（予定）

ジュリアス	速水　奨	クラヴィス	塩沢兼人
オスカー	堀内賢雄	リュミエール	飛田展男
ランディ	林　延年	ゼフェル	岩田光央
マルセル	結城比呂	オリヴィエ	子安武人
ルヴァ	関　俊彦	ロザリア	三石琴乃
ディア	田中敦子		

●イラスト／由羅カイリ　●音楽／葛生千夏　●アニメーション／スタジオライブ

48ページからの「ラブラブフラッシュ大作戦」も絶対見るのよ！



『レッスル』のグレイトが作る新しい美少女SLG

3本目 スパークリングフェザー（仮称）

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：未定
その他：未定

開発状況：10%（6月15日現在）

3本目は完全オリジナルのタイトル『スパークリングフェザー』。キャラクタデザインとゲーム企画は、『レッスルエンジェルス』でおなじみの、グレイトの松永直己氏が行っているのだ。そこで今回は第一報として、ゲーム内容について松永氏にインタビューを行った。

――このゲームのジャンルは？

結構タクティカルなシミュレーションなんですが操作するのは自分。男だけで、まわりの女の子はお願いをするという形で動くんです。プレイヤーに対してどんな感情を持っているかで、どう動くかが決まるんですよ。

――女の子とのコミュニケーションが重要なんですね。

そうです。人間関係が重視のゲームになると思います。僕はキャラクタ物のゲームが好きなものですから、キャラクタを全面に押し出すタイプのゲームになると思います。

――松永さんが創る、新しい形のシミュレーションになると。

一応、ジャンルはインストラクティブシミュレーションと名付けています。キザっぽくって、あまり言いたくないですけど（笑）。

――ゲームには当然アニメーションも入りますよね？

オープニングは1分30秒くらいなんですけど、本編が20分以上になりそうで、入りきるかどうか心配です。セル画の枚数はオープニングは1500枚。本編は最初の予定が2000枚だったのが、今は3000枚に増えちゃいまして…。

――ところで、このゲームの世界観は、どういったところなのですか？

6000年前の最高の技術で、フェザーという騎士がおりまして、突然現れたスティンガーディアンという巨大生命体と戦うんです。それを倒すんですけど、フェザーたちも永い眠りについてしまう。そして現在にガーディアンが復活してきまして、そしてフェザーたちも復活して戦うと。しかし、メインとなるのはフェザーたちが2つの陣営にわかれてフェザー同士で戦うものになると思います。

――敵も女の子なのですか？

もちろんです。男もいるのですが、敵と味方で恋愛感情が芽生えたりということもあります。

――結局、プレイヤーの目的というのは何になるのでしょうか？

敵を倒すのは手段だけで、どの女の子とくっつきたいのかというのが基本的な目的です。女の子一人一人に特別面というのがあって、その面にはアニメーションが挿入されるんですよ。その面に行くには、やっぱり女の子と仲良くならなくてはならないわけで、すべてのアニメを見るには何回もやることになるでしょうね。

――最後に読者にメッセージを。

今、開発は原画を描くところまで進んでいます。キャラクタなどは次の号には紹介できると思います。単なるシミュレーションにはしないつもりなので期待していてください。





グレイト株式会社 **松永直己氏**

グレイトの第1制作部企画課の課長。代表作はパソコンの『レッスルエンジェルス』、『～2』、『～3』、『～スペシャル』と『クインティアロード』シリーズ。キャラクタデザインとゲームの企画を両方こなす、マルチクリエイター。業界にも彼のファンは多い。

緊急特報

ついに情報公開！女の子は必見よ♡

アンジェリークSpecial2(仮)



私が女王候補よ！

新主人公(名前はまだよ)

女王候補に選ばれた、名門女子高の2年生。17歳。制服からみて、聖スモルニィ女学院ではないのかも。スッキリしたボブカットが、さわやかな感じを出しているね。

待ちに待った『アンジェリークSpecial2』の情報を、みんなに提供できるときがきた！ ストーリーや新キャラ、守護聖サマの新衣装、システムにいたるまで、ドッキドキの最新ネタを1つ残らず教えちゃおう♡　これでもう、発売日まで待っていられなくなっちゃうぞ！

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：未定

開発状況：10%(6月15日現在)

乙女心のツボを押さえた前作の続編的ストーリー

前作に引き続き、多数登場する美形男性キャラと恋に落ちることもできる惑星育成シミュレーション、『アンジェリークSpecial2』。タイトル発表から約半年を経て、いよいよ情報が公開されることになった。それらをあますところなくお伝えしちゃおう。まず、ファンの期待を裏切らないよう、前作のキャラが全員登場するうえ、さらに美形キャラも増えている。これは、前作でアンジェリークが女王になったあとの時代設定となっているからなのだ。主人公も代替わりをして、新たな女王候補を中心にゲームが展開していくぞ。

今度はナゾの球体が舞台となる

新主人公とライバルの2人は、前作と同様に女王候補として現女王のアンジェリークに呼び出された。それというのも、次元回廊の向こう側に不思議な2つの球体が発見されたからだ。その球体を2人に育成させて、早く成長させたほうが、新しい女王となるらしい。王立研究院の調べでは、球体にはわずかな意志があり、守護聖の力で成長することが分かったが、その力に好き嫌いがあるようだ。そして、球体の意志を読み取り、守護聖たちの力を上手に使い分けるものが必要とされているとのこと。アンジェリークは即位したばかりで、能力も衰えていないはずなのに、なぜ次期女王を選ぶのか、守護聖たちには分からない。ただ、補佐官のロザリアだけはアンジェリークの真意を理解しているようなのだ。そして新たな女王候補として、王立研究院で勉強をしていたエリート研究員と、新主人公が、現女王アンジェリークの前にやってくることになる。

前回から登場している守護聖たちや、民間人ながら女王候補に力をかしてくれる新キャラも加わり、2人の女王試験が今始まる。

正体はまだ不明…華麗なる新キャラたち！

今回、8人の新キャラが登場することが明らかになった。しかしこれらのキャラは、まだ企画中なので、実際は一部変更になるかもしれない。また、彼ら以外にも新キャラが登場するかもしれない。そこらへんは、情報が入りしだい伝えるぞ。まずは、わかっている範囲内でそれぞれの紹介をしよう。もちろん、プレイヤーの分身となる主人公には、ここにいる男性陣との恋愛も待っている。声はまだ未定だが、人気・実力をかねそなえた声優さんが予定されている。



学芸館の教官3。彼も、主人公の能力や性格に係わるコマンドを実行するときに登場するようだ。民族衣装がよく似合う少年。なんだか、マルセルと人気を二分しそうな、かわいい感じのキャラだ。民族衣装には、なにか意味があるのだろうか。

占いの館の占い師。火龍族の出身で、サラのいとこらしい。今回は彼女が、おまじないや占いをやってくれることになるのだ。呪文はやっぱり「ラブラブフラッシュ！」で決まりだね。そうすると、サラとパスハは今回登場しないということなのか。

学芸館の教官1。どうやら学芸館という場所が追加されるらしい。主人公の能力などを上げるコマンドに関係してきそうだ。顔の傷がワケアリな感じでナイス。今までの守護聖サマにはいなかった、骨太タイプの男性。

王立研究院の主任研究員。前作のパスハと同様、主人公と謎の球体とのコミュニケーションの場となる、王立研究院でお世話になるらしい。いかにもエリートといった感じがただよっているのだ。そうすると、土の曜日に王立研究院をサボリ続けると、彼にしかられることになるのか。パスハより迫力あるかもしれないな。

学芸館の教官2。彼も学芸館にいる人物のうちの1人だ。主人公の、どのステータスにかかわるコマンドを担当するかはまだナゾ。線が細くて、ものすごくきゃしゃな雰囲気を持っているぞ。なんとなく気品あふれる感じがするから、主人公たちの品性かなんかを上げてくれるのではないだろうか。

ナゾの人。なにかの箱を持ってるってことは、おまちかねのプレゼントイベントがあるかも。彼とも恋愛関係になる可能性アリだ。ただし、どこにいて、どういうふうに登場するかはまだ未定。買い物ができるようになっているといいね。気さくなお兄さんタイプのキャラ。

ライバルはイケイケ系!?

新ライバル。名前はまだ未定。女子高生であり、王立研究院のエリート研究生らしい。主人公より年下の16歳。両親が科学者で、いろいろな惑星の王立研究院で勉強しながら育ってきた、帰国子女タイプだ。前ライバルのロザリアとは違って活動的なコスチュームになっている。主人公は、彼女との友情を深めることもできるのだろう。だけど、やっぱり高飛車なのか？

ゲームシステムのほうは新しいことがいっぱい！

球体を早く育成して女王を目指すという目的は、前作と変わらない。しかし、細かい育成方法などに、変更や追加事項がたくさんあるらしい。それらを5つの項目に分けて、詳しく検証してみた。また、メーカーからみんなへのメッセージも掲載。案内役は、前作の女王候補時代のロザリアだ。



その1　主人公に能力や性格がある

今までの女王試験は、ただ惑星を育てていくものだったわ。だけど今回は、自分自身もみがかなくちゃいけなくなるってわけ。まず最初に主人公の能力や性格設定を行って、それに応じて話し方や表情、ほかの人との会話の内容が変化するのよ。この能力や性格は、ゲーム中の行動で変化する予定よ。



⬆どんな能力になるのかしら。魅力とか気品なら、私が1番ね

その2　恋愛対象となる人が増える

これこれ、これを待っていたのよね。守護聖サマ以外の方々ともおつきあいができるなんて、夢のようだわ。教官や研究員なんて、いろいろな職業の方がいるようだけど、守護聖サマと違って普通の人間らしいわね。でも、卓越した能力がおありのようだわ。あぁ、どんな恋愛が待っているのかしら。どの方もステキだったから、一般の女のコじゃなくてもあこがれちゃう。アラ、ところで私やアンジェリークにも、恋のチャンスはあるのかしら？　ちょっと心配だわ。

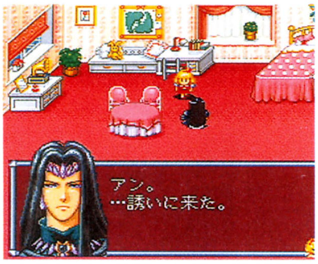


⬆恋愛対象が増えると、だれにしようかさらに迷っちゃうわ♡

その3　恋の醍醐味がいろいろ加わる

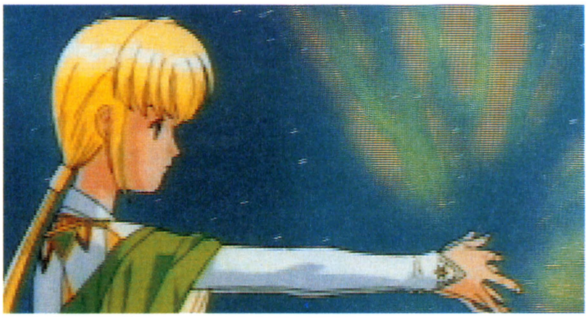
告白成功までの恋の道のりにも、お楽しみが盛りだくさんですって。あこがれのあの方にお手紙を差し上げたりプレゼントをしたり…。同じ場所のデートも、初めてのときとラブラブになってからでは、違ったものになるらしいわ。

⬇2人からお誘いを受けることも…



その4　育成部分をリニューアル

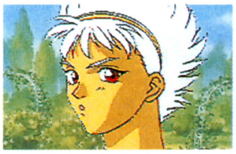
育成のシステムは、一新されることになりそうよ。恋愛や人間関係が、育成に微妙に影響していくって感じかしら。さらにドラマチックになるみたい。今回は惑星っていうより謎の球体を育成するわけなんだけど、その意思を伝える不思議な聖獣っていうのも登場するんですって。ずぅっと、女王と守護聖サマによって治められてきた宇宙と世界の秘密が、いよいよ今回明かされることになりそうなの。どんな秘密かしら。難しすぎずやさしすぎず、ほどほどの難易度で展開するっていう、新しいシステムに期待大ってとこね。



⬆育成や妨害のビジュアルは、もちろん入るわね。あぁ、新しいビジュアルになっているのかしら？

その5　アニメーションがまた増える

私たちを華麗に描いてくれるキャラクターデザインは、もちろん今回も由羅カイリさんよ。音楽は葛生千夏さん。アニメーションの総時間は、前作の1.5倍になるらしいの。さらに、そのほとんどが音声付きなんですって。オープニングや各種エンディングはもちろん、登場人物どうしの会話なんかもアニメーションになるのよ。



⬆偶然出会うシーンのアニメは、欠かせないわね



⬆趣味イベントもパワーアップしているといいんだけど

エンディングもパターンが増えそう



⬆ラブラブエンディングは、どんなアニメーションになるのかしら？

NECホームエレクトロニクス　橋本サマより

あの『アンジェリークSpecial』がパワーアップして戻ってきた！　前の守護聖様のほかに新たな恋愛対象も現れて、天空都市は大賑わい。デート内容も大幅にバリエーションアップ！　女のコの夢と期待を裏切らないよう鋭意制作中。これから情報をどんどん出していきますので待っていてくださいね。

光栄　高津サマより

今回は、ビジュアルもシステムも大幅にパワーアップ！　いちだんと美麗な守護聖や新キャラのCG・アニメーションは必見です。特に、アニメはすべてが声つきのドラマ仕立て。甘いささやきも、優しい言葉も、元気なお声も、みんなあなたのもの。胸にキュッとくること間違いなしです。

※画面写真は、すべて『アンジェリークSpecial』のものです。

もちろん彼らも健在 新コスチュームで再登場！

「2」になることで一番心配だったのが、前作の守護聖サマはみんな登場するかということ。みなさまどうかご安心を。全員、装いも新たに登場するのだ。ちょっと前作より大人っぽくなったようなキャラもいるが、今のところ守護聖サマの交代はないようだ。アンジェリークは女王に、ロザリアは補佐官になり、守護聖サマたちは衣装が新しくなっている。彼らが動くところを１日もはやく見てみたい。もちろん、声優さんは前作のまま。また、前作でしゃべらなかったアンジェリークが、今回はどうなるのかも気になるところだ。





BLUE BRE
ブルーブレイカー

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：96年夏
予定価格：未定
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

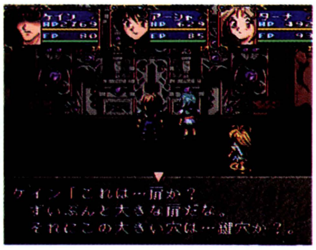
開発状況：80%（6月15日現在）

ゲームタイプ
ゲ5 ア4 声4 ハ5 色4

恋愛シミュレーションの要素を含んだFXユーザーのためのRPG

『ときめきメモリアル』の立石流牙がお送りする、FXのオリジナルRPG『ブルーブレイカー』。

このゲームの目的は、よくありがちな敵の親玉を倒すということだけではなく、自分の結婚相手を探すという、恋愛シミュレーション的な要素も含まれている。ゲームの完成度は高く、しかも魅力的な女の子もいっぱい登場する優良ソフトなのだ。


恋愛シミュレーション的な要素だけではなく、純粋なRPGとしてだけ見ても、十分水準以上のでき



それぞれ違った魅力のある女の子が、いっぱい登場する

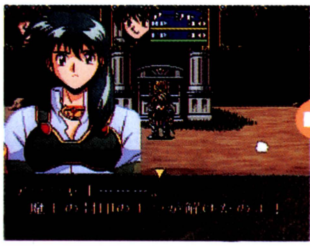
物語は魔王が復活したところから始まる

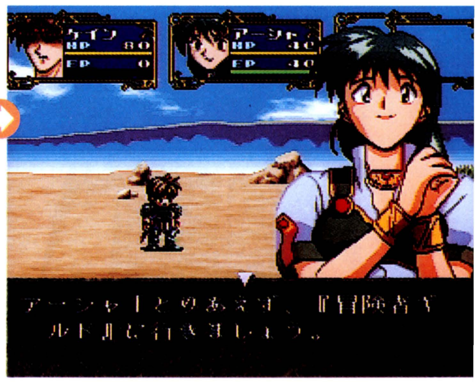
ゲームをスタートさせると、主人公ケインが旅にでる原因となったエピソードが始まる。ここでは最初に出会う女の子、アーシャが登場する。魔王が復活する場面までは、オープニング的なあつかいとなる。


ゲームを始めると、謎の人物からの問いかけが


結婚相手を探す旅にでるケインは、父から腕輪をあずかる


言われるままにほこらに腕輪を納めると、突然地鳴りが…


アーシャが言うには、魔王ダークロードの封印が解けたらしいのだ

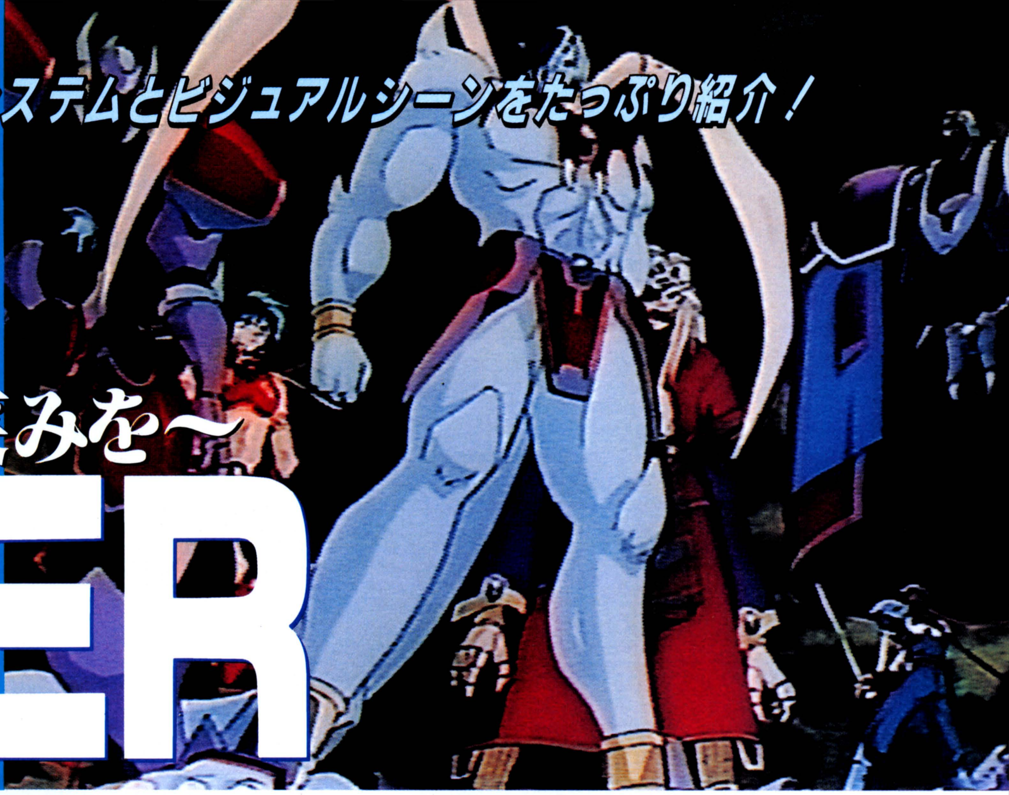

魔王復活もドンマイ？　ということで、冒険者ギルドへ向かう２人

「ブルブレ」の基本システムとビジュアルシーンをたっぷり紹介！

これまで何度か紹介してきた大作RPG『ブルーブレイカー』。プレイ可能なサンプルロムを入手して、いよいよ発売間近といった雰囲気。今月は基本に戻って、『ブルブレ』の魅力を徹底検証するぞ！

～剣よりも微笑みを～

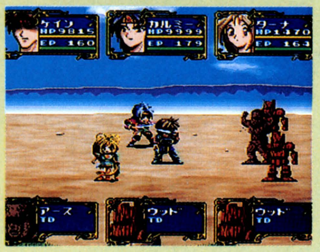
AKER



ゲームの基本的な流れ

このゲームは基本的に、ここで分類した5つの場面で展開する。このシステムのおかげで迷うということがほとんどなく、快適な冒険者生活を送れることになるであろう。

また、このゲームは日付（曜日）の概念があり、移動などを行うと時間が経過するのだ。



●ゲームを進めるには、戦闘に勝ち抜かなくてはならない

全体マップ

全体マップでは剣の形をしたカーソルを操作し、行きたい国（中継地点）を選択する。選択できるのはとなりまでで、その先に行きたいときは、何回か移動を繰り返すことになる。画面右上には、現在の曜日が表示される。



移動シーン

全体マップで、今いる場所以外を選択すると、移動シーンとなる。この画面では、十字キーの左右でケインたちを動かし目的地を目指す。画面下に表示されている移動メーターで、パーティが今どのあたりにいるかがわかるぞ。



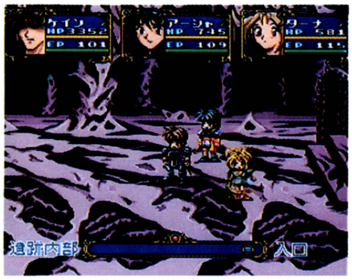
ポイント画面

ポイントとは、各国や中継地点のこと。この画面では、コマンドにより行きたい場所を選ぶことができる。また、パーティ状況のコマンドで、各キャラクタのステータスの確認や、システムの設定などを行うことができる。



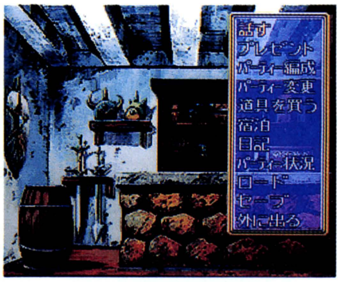
ダンジョン

ポイント画面でコマンドを選ぶと、ダンジョンに入ることができる。操作方法は基本的に、移動シーンと同じ。ダンジョンは、いくつかの階層にわかれていて、難解なものもあるが、宝箱が隠されていることもあるぞ。



ギルド

各国や中継地点にあるギルドでは、冒険の準備や情報収集を行うことができる。ギルドから出ると、それだけで1日経過したと見なされる。冒険の途中でケインが力尽きると、最後に立ち寄ったギルドで目覚めるぞ。



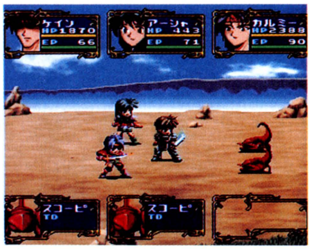
移動シーンから画面切替えなしで そのまま戦闘シーンに突入！

ここでは、このゲームを構成する一つの要素、戦闘について詳しく紹介する。

戦闘は、主に移動シーンと洞窟内で発生する。下の写真を見てもらえばわかると思うが、敵が現れると画面下部にある移動メーターが敵パーティのデータ表示に切り替わり、画面の切り替えなしでそのまま戦闘に突入するのだ。



⬆移動中のケインたち。キャラクタの動きには、それぞれ特徴があるぞ



⬆敵が現れるとケインたちは急ブレーキ。そのまま戦闘シーンに移行

オートで展開するリアルタイムバトル

戦闘シーンは基本的に、キャラクタが独自の判断で行動し、リアルタイムで進行する。

戦闘中は特にメッセージは表示されず、攻撃のダメージや状況の変化などは、数値やキャラクタの動きで表現され判断することができるのだ。戦闘に勝つと、経験値とお金が手に入り、一定量たまるとレベルアップする。



主人公側ステータス

パーティの各キャラクタのHP（体力）とEP（精霊力）が表示される部分。HPは0になると気絶してしまう。

敵側ステータス

敵キャラクタのグラフィックと名前、TD（トータルダメージ）が表示される。TDとは、与えたダメージの合計を示す。

EPの最大値は魔方陣で上昇

技を使うのに必要な最大EPは、いくらレベルアップしても、決して上昇することはない。最大EPを上昇させるには、かつてこの世界を創造した神々が、精霊の集まる場所を印したという魔方陣を探しださなくてはならない。

魔方陣は移動シーンとダンジョン内で見つけることができ、怪しいと思った場所で辺りを探すと発見することができる。これで強力な技も、ガンガン使えるぞ。



⬆あたりを調査するケイン。本当にあるの？

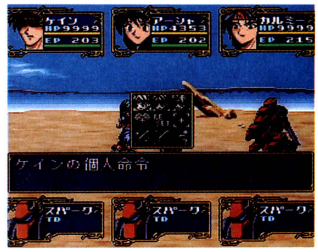


⬆見事、魔方陣を発見してEPも回復だ

大きく分けて2タイプある戦闘コマンド

主人公のケインは、①ボタンを押すことでコマンドが表示され、入力することができる。当然、ケインが気絶しているときにはコマンドは表示されない。

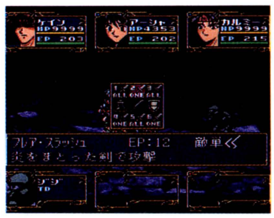
コマンドは大きく分けて2種類ある。ケイン自身の行動、または仲間へ行動を指示するタイプのコマンドと、パーティ全体の方針を決定するコマンドに分類される。



⬆コマンドはアイコンで、画面中央に表示されるぞ

キャラクタへの指示

キャラクタへの指示は、ケイン自身のコマンドと仲間への指示があるが、基本的には同じ。ただ、女の子の機嫌が悪いと、言うことを聞いてくれないこともあるぞ。



⬆技をうまく使って、戦闘を有利に展開しよう



武器による攻撃　単純に近くにいる敵を、手持ちの武器で攻撃する。

防御　敵からの攻撃に対し防御態勢をとり、ダメージを受けにくくする。

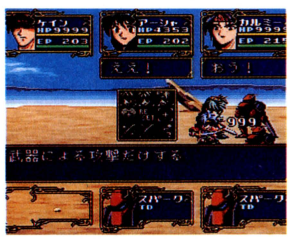
道具を使う　パーティが所有している回復アイテムを使う。

技　各キャラクタごとの技を使う。コマンドの色が赤だと攻撃用、青は回復・支援用を示し、「ONE」は1人、「ALL」は全員に対して効果がある。

パーティー方針

「パーティー方針」とは、ケインが女の子たちに、戦闘の方針を伝えるときのコマンド。

これらのコマンドを実行すると、ケインを含めた全員が方針通りに行動する。もちろん、言うことをきかないこともある。



⬆「パーティー方針」を決定。2人共、不満はないようだ



危機回避　防御や回復技などの、HP温存を重点においた戦いをする。

パーティ方針の解除　パーティの方針を解除し、各キャラ自由に戦う。

集中攻撃　攻撃する敵1体を選んで、全員で集中攻撃をする。

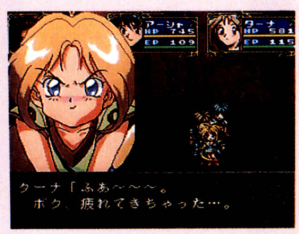
全力攻撃　武器と攻撃技を使い、敵全滅が最優先の、徹底的な戦いをする。

武器による攻撃だけする　武器だけの、技をまったく使用しない戦いをする

逃げ出す　戦闘を放棄する。このゲームでは、確実に逃げることが可能。

戦闘のしすぎにご用心

1日の内に何度も戦闘を行っていると、キャラクタが疲れをうったえてくることがある。この状態だと命中率などが下がってしまい、下手したら全滅ということもありえるぞ。こんなときは、ギルドに戻ってひと休みしよう。



⬆女の子の好感度も下がる？

お目当ての女の子と仲良くするにも魔王を倒すにも冒険者ギルドから

冒険者ギルドとは、ケインたちのように、冒険する人たちを援助する、世界各地にある重要な組織。冒険者たちに必要な設備が、いろいろ取りそろえてあるぞ。

ギルドは、各国（例外あり）と中継地点に存在し、主に冒険の情報、パーティメンバーの入れ替えなどを行うための施設である。女の子との出会いも、ギルドであることが多い。ただしパーティメンバーの入れ替えは、中継地点にあるギルドでは行うことができない。

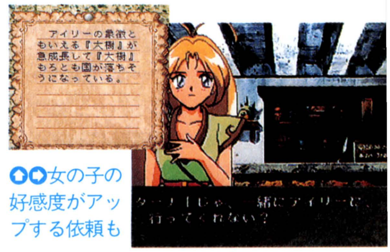
また、セーブ・ロードはギルドでしかできないという点からも、重要な施設と言えよう。



◆パーティが全滅すると、最後に立ち寄ったギルドで目覚めるぞ

ギルドで情報を得て事件を解決しよう

冒険者ギルドでは、仕事の依頼や噂話など、さまざまな情報を入手することができる。この情報は、ほかの冒険者たちも同様に見ている情報なので、ぐずぐずしていると先を越されることもある。依頼を受け、遂行すると情報を得たギルドに戻ると、報酬がもらえるぞ。



◆◆女の子の好感度がアップする依頼も



◆目的を達成！あとはギルドに戻るだけ

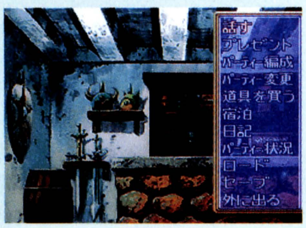


◆今回の報酬は1000G。気前がいいねぇ

ギルドで実行できる全コマンドを紹介

冒険者ギルドで実行できるコマンドは、ここで紹介している11種類のコマンドがある（中継地点のギルドでは「パーティー編成」と「パーティー変更」を除いた9種類となる）。

国のギルドに着いたときは、強制的にパーティー変更されてしまうので、ギルドを出る前に必ずパーティー編成をしなくてはならないぞ。



◆どれも重要なギルドコマンド

話す

ギルド内にいる女の子と会話ができるコマンド。女の子の話し口調や表情などから、女の子が主人公に対してどう思っているかを判断することができる。



◆ちょっと機嫌が悪いターナちゃん

プレゼント

ギルド内にいる女の子に、所持品の中からプレゼントして好感度を上げるコマンド。プレゼントしたアイテムが、その女の子にとって価値が低い物だと効果は期待できない。



◆普通のアイテムではあまり効果がない

パーティー編成／パーティー変更

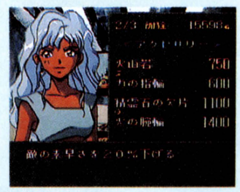
「パーティー編成」を選ぶとまずギルド側からの指定メンバー1人を仲間に加えることになる。あと1人は、自分の自由に決めることができる。「パーティー変更」は女の子をパーティからはずすためのコマンド。一度はずした女の子は、独自の行動をとるため、ほかのギルドに行くまで会うことはできない。



◆「パーティー変更」画面。指定メンバーもはずすことはできるが…

道具を買う

このコマンドは、ギルド内のショップでアイテムを買うためのもの。ショップにはHP・EP回復用の回復薬、装備可能なアクセサリーなどが売られている。



◆場所により、売られている物が変わる

宿泊

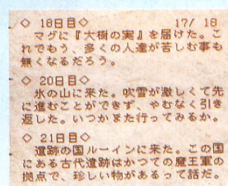
ギルドには宿泊施設も完備してあり、一定の料金を支払って一泊することができる。宿泊をすることにより、HP・EPが最大値まで完全に回復する。



◆起きると、今日の曜日について語る

日記

自分の行ってきた行動や、入手した情報は、ケイン自身が日記につけており、ギルドで確認することができる。日記を読み返して、今後の行動の参考にしよう。



◆プレイヤーの行動で日記が変わる

パーティー状況

パーティの状況が確認できるコマンド。これは、ポイント画面や移動シーンなどで実行できるコマンドと同じもの。アイテムの使用や装備、技の使用はこのコマンドで行う。



◆現在地や残り日数なども表示される

セーブ／ロード

セーブは、これまでに冒険したデータを保存するためのコマンド。ロードはセーブしたデータを読み出すためのコマンド。セーブエリアは12カ所も用意されているので、繰り返し遊ぶ場合も安心だ。

外に出る

このコマンドを選択すると、ギルドの外に出てポイント画面に移る。前述したが、パーティー編成を行わずに外に出ようとすると、ケインがパーティー編成をしていないことを思い出し、編成画面になる。

四天王の１人ソードマスターとの対決を誌上レポート

『ブルブレ』は、一本道の決まったストーリーを追うタイプのゲームではなく、各地で起こるイベントを、自分で選んで解決していくタイプのゲームだ。ここではエピソードの１つ、ソードマスターとの対決を取り上げるので、ゲームの雰囲気をつかんでほしい。

1 ソードマスターと最初の対決

とある洞窟を探索していたケインたち。そこに突然ソードマスターと名乗る四天王が現れ、ケインたちと戦いになる。しかし、ソードマスターはめちゃくちゃな強さで、まったく歯が立たなかった…。


⇧その名の通り、剣の腕は四天王一のソードマスター


⇧洞窟の奥から、ケインをかすめて衝撃波がはしる


⇧全体に大ダメージを与える技も使ってくる


⇧そのあと暗闇の中から、ソードマスターが登場する



⇧手も足も出ず、無残にも全滅してしまう

2 ケインの名剣「凍牙」が砕けた！

ソードマスターと最初の遭遇から束の間、ケインたちに再びソードマスターが襲いかかる。ケインは、親父から譲り受けた名剣「凍牙」で対抗するが、ソードマスターの持つ名剣「砕牙」により、お互い剣が砕けちってしまうのだ。


⇧再登場のソードマスター。かんべんして〜


⇧名剣を砕かれたことで、相当ショックを受けたケイン


⇧カルミーが必死になぐさめても、まったく効果なし

3 謎の女性の助言で氷の山へ

「凍牙」が砕けて落ち込むケイン。とりあえず普通の剣を手に入れるため、冒険者ギルドへと向かう。冒険者ギルドには、謎の女性がケインたちを待っていた。彼女は、氷の山の精霊の力を借りれば、剣を復活させることができると言う。さっそく氷の山に向かうケインたちだが、強い吹雪で先に進むことができなかった。


⇧なんでも知ってる謎の女性の正体は？


⇧精霊の声が聞くことができるターナは、事の異常さに気づくが…


⇧氷の山の吹雪は、あらゆる者の侵入を拒む

4 伝説の精霊「イフリート」と遭遇

氷の山に入れずに、途方に暮れるケインたちだが、たまたま立ち寄ったギルドで、洞窟で炎の精霊「イフリート」を見たという情報を入手した。洞窟に潜入したケインたちは、イフリートの力を借り、再び氷の山へと向かう…。


⇧とある洞窟で、イフリートを見たという情報をギルドで知る。さっそく洞窟へレッツゴー！


⇧炎の精霊イフリートは、人間の姿をして現れる


⇧炎の宝玉をいただいた。これで氷の山も大丈夫


⇧氷の山の頂上に到着。この先にはいったい何があるのか…

コンフィグで気分転換

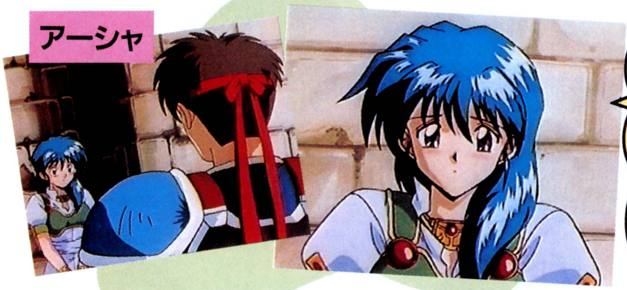
ずっとゲームをしていて、画面に見飽きてしまったらコンフィグを開いてみよう。ウィンドウ模様の項目で、その日の気分に応じて、好きなウィンドウを選ぶことができるのだ。


⇧ウィンドウ模様変更のほかに、音声のオンオフもできる

女の子との出会いのシーンはフル画面のアニメーションで展開

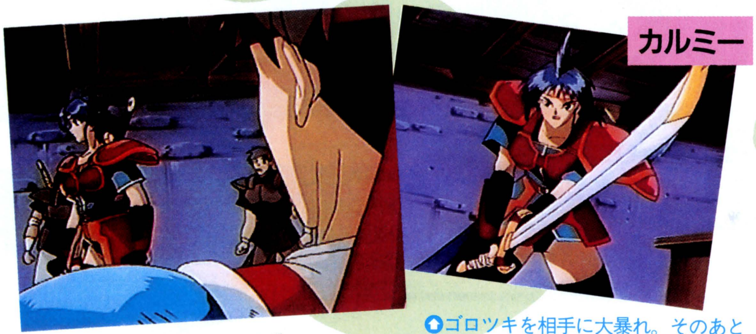
このゲームの目的の１つに、自分の結婚相手を探すというものがあるが、ここで紹介している９人の女の子が、その候補者となるわけだ。女の子との初めての出会いは、すべてアニメーションで演出され、どの子にも感情移入できること間違いなしだ。

アーシャ



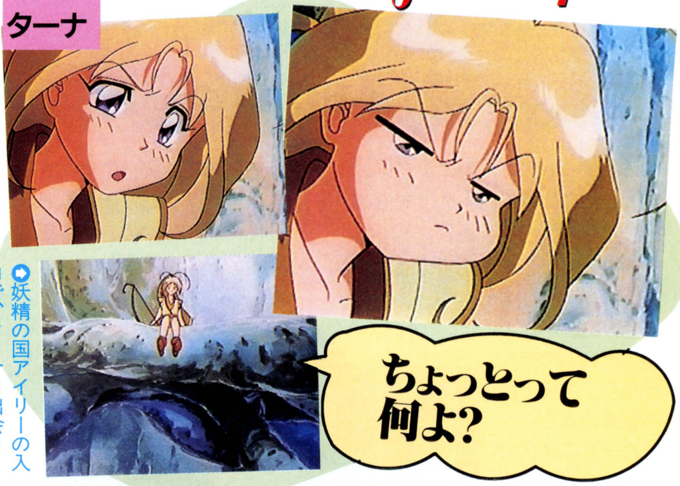
ケインの家にて。最初の出会いでは、こんなにしおらしいアーシャなのに…

カルミー



ゴロツキを相手に大暴れ。そのあと凍牙をめぐって、ケインと戦うことに

ターナ



妖精の国アイリーの入口で、ターナと出会う

ナルター



何かを隠している雰囲気が漂うナルター

マヤ

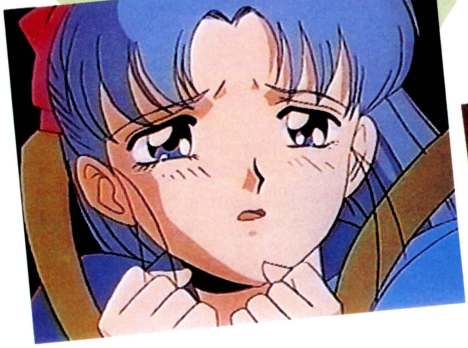


３人の兵士が少女を連れ去ろうとしているところに、タイミング良くケインが登場！

サージュ



砂ぼこりの中でうずくまるサージュ。誰かにいじめられていたらしく、目は涙でウルウル



ハミュン



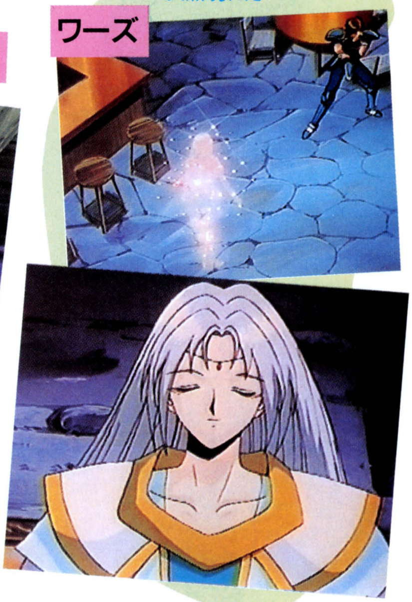
これから病人の治療に向かうというのに、元気爆発超能天気娘なハミュンさん

ヤーム



盗賊に盗まれた凍牙を、取り戻してくれたヤームさん。いやー、助かりました

ワーズ



神秘的なイメージのワイズ。とあるギルドで、まぶしい光の中、突然現れた

君の初恋相手はどのコ？ まず、ターゲットにする女のコを選択しよう

このゲームのオープニングは、自分の初恋の相手の女のコを選ぶところからスタートだ。

まず最初に、初恋相手の時代を決める。小学生、中学生、高校生、大学生と４つの時代があり、中央上段の写真のように、それぞれの時代の祐花が画面に現れる。初恋相手の時代を選ぶと、その時代の初恋相手が現れるので、その中から君の意中の女のコをセレクトすれば、ゲームが始まるぞ。

初恋の相手の女のコは全部で11人！　ワクワクするね。



高校生時代の祐花。いろいろな時代の祐花と会えるとはゴージャス！



初恋相手に教育実習生。叶わなかった夢が、今！

時代を決めて、初恋相手を選ぼう！







時代を決めると、その時代の祐花が中央に動いて画面全体に広がる

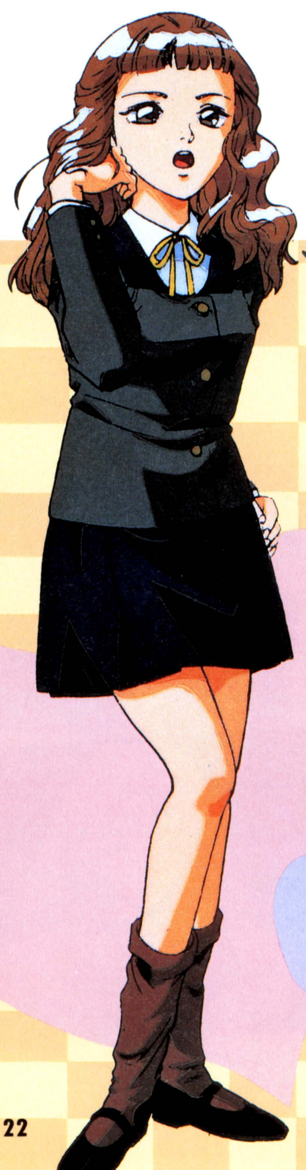




この娘に決めた！



その時代の初恋相手が表示されるので、お気に入りのコを選ぼう



ちょっとそこのアナタ！
このページを飛ばしてどうするのよ！
『続　初恋～』のゲームシステムについて
知りたくないの？

続　初恋

　※画面は開発中のものです。

少しずつ詳細が明らかに！ 修学旅行中のゲームシステム

修学旅行中、どのようにゲームが進んでいくのか、その基本システムについて説明しよう。

まず、スケジュールを立て、その通り行動するというのが基本。その中で条件がそろうと女のコとのイベントが見られるという仕組みになっている。

3時間単位でスケジュールを調整

スケジュールは3時間を1ターンとして、30分ごとに行動を決めていく。必ず睡眠を取らなければいけない、午前3時から午前6時を除いた21時間が、プレイヤーが自由に使える時間だ。そして、修学旅行の数日間という限られた時間の中で、女のコのハートを上手く射止めなければならない。

主人公が選ぶことのできる行動は会話や読書など、右下の写真に示している10種類だ。その中から分かりにくそうなものについて説明していこう。

探索というのは、自分の周りを探って、何か変わったことがないか調べるのに使う。また、エスケープというのは、修学旅行の途中で抜け出すことを指すぞ。これによって、例えば、奈良に来ている時に京都へ行っちゃうなどの、突拍子もないことができたりもする。





↻3時間ごとに次のスケジュールを決めよう

↻次のスケジュールの行動を選ぶ一覧。「運動」などで疲れたら「休息・睡眠」をとるのも必要だ



30分ごとに移り変わる行動の内容

スケジュールが決まったら、基本的な旅行の日程（電車で移動、○○を観光など）に沿って、そのコマンド通りに行動していく。基本的には、１つの行動を行うごとに30分ずつ経過していく。

行動中に、ある条件を満たすと、女のコとの会話シーンや、次ページで紹介するような女のコとのイベントなどが発生する。その発生条件はさまざまで、ランダム発生などのイベントもある。イベントの発生によって、時間が自動的に経過してしまうこともあるぞ。











↻行動中には、このように女のコとの会話のシーンに入ることもある。選択肢から次に自分が話す言葉を決めていこう

↻スケジュールを決めたら、行動する。きれいなグラフィックで描かれた観光地をまわっていく。いやー、やっぱり修学旅行はいいね

New Soft Monthly Report

物語～修学旅行～

左のフキダシのように、中学生時代の初恋のお相手のお一人、森田鈴梨さんもおっしゃっておりますが、いや、まさにその通り！　入手したサンプルロムから見えてきた『続 初恋物語～修学旅行～』のゲームシステムについて、そして女のコとのウキウキなイベントシーンについてなど、飽きさせない内容で迫るぞ。

FX CD-ROM

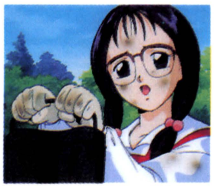
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

ゲームタイプ

ゲ	ア	声	ハ	色
4	4	5	3	4

小学生時代の旅行中に起こる、女のコとのイベントシーン公開！

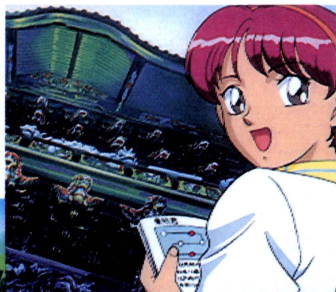
女のコとのイベントってどんなのかな？　やっぱり気になるよね。そこで、ここでは小学生時代の初恋相手の女のコたちを相手に、そのイベントシーンの一部を見せちゃうぞ。



⬆小学生時代に起こるイベントの一部をキャラクタごとにピックアップ

元気なスポーツ少女　中山芹香

小学生時代の主人公のクラスメイト、中山芹香。毎朝のランニングを欠かさないスポーツ少女。でも、旅行では、ナイーブな女のコらしい所も見せてくれる。



⬆芹香チャン見上げるは、東照宮の麒麟サン





⬆ニンジンの皮をむいてる。でも、手元見なきゃ危ないよー
⬆きもだめしでは、やっぱり女のコ、ちょっと心細い

猫が大好きな天才少女　松原葉月

主人公の通う小学校に転校してきた天才少女、松原葉月。今まで、転校を繰り返してきており、自分から友達を作ろうとしなくなってしまった。

こちらから優しく声をかければ、心を開いてくれるかも。



⬆ジャガイモの皮をむいている所



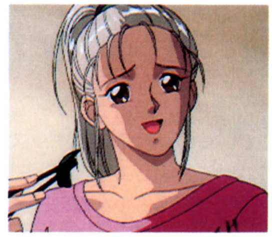


⬆きなこ餅が嫌いな葉月。困った顔してる
⬆ハイキングコースの途中では、高山植物に見入る

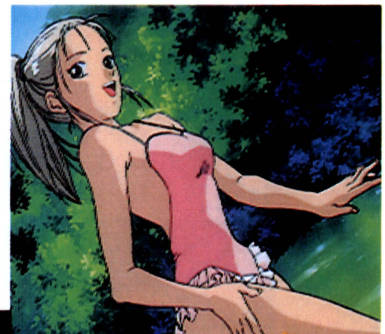
ちょっとドジな教育実習生　橋本枝奈

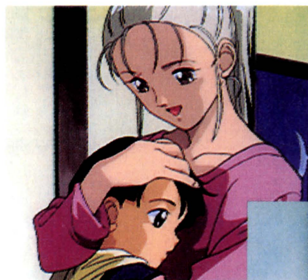
教育実習生として主人公のクラスにやってきた橋本枝奈。現在、教育学部に属する大学3年生で、この旅行に同行する。

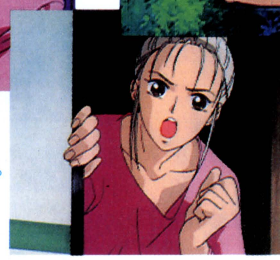
ところがこの人、ピーマンを食べられなかったり、フリフリの水着を着たりとちょっと子供っぽいところもある。でも、小学生と恋することになるかもしれないんだから、それぐらいじゃないと、だめなのかもしれないね。



⬆ピーマンが嫌い。先生なら食べないとねえ







⬆主人公を抱く枝奈。こうやって見ると兄弟みたい
⬆枝奈先生の水着姿を目撃。せんせーい！　眩しいぜェそれ。ロリ系って感じ？
⬆でも怒るときは怒ります

幼なじみの気になるコ　高瀬祐花

主人公の幼なじみ、高瀬祐花の小学生時代。悪口と卑怯なことが嫌いな正義感あふれる女のコだ。主人公に対し甘えることがよくあるけれど、好意を持っているからなのかな。

なお、祐花の場合は、小学校、中学校、高校、大学と連続したシナリオが展開する。ゲームとともに祐花の成長が見届けられる。



⬆りんごでうさぎちゃん。プリチー＆ラブリーだ



⬆養殖池に落っこちてずぶ濡れの祐花





⬆疲れちゃったのかな？　「もう動けなーい」って言ってるみたい
⬆しゃもじ片手に。おかわりはどう？　なーんて、いい奥さんなれるよ、キミ

修学旅行の前日は、祐花といっしょにお買い物へ

修学旅行に出発する前日、祐花に修学旅行の準備のため、買い物へ行こうと誘われる。そこで無理に断らない限り、買い物に行くことになる。

買い物に行ける場所は、現在わかっている小学生時代で、本屋、スポーツ店、駄菓子屋、マーケットの4つだ。

買った物はもちろん修学旅行に持っていくことになるが、お金は修学旅行分のおこづかいから出しているので、あまり使い過ぎるとのちのちマズイことに。



本屋さんでは、観光ガイドから絵本までいろいろ





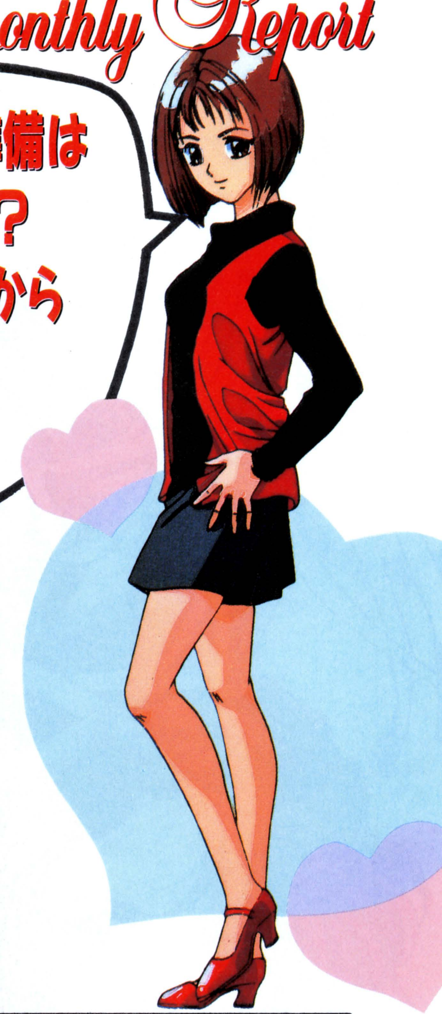
スポーツ好きの芹香チャンを狙うなら、スポーツ店は要チェック



駄菓子屋では、安価でなつかしのお菓子を売っている



ハチマキが売っているぞ。「初恋」と書いて頭にでもつけるのかな？



修学旅行の準備はもう済ませた？まだならこれから買い物に行こうよ！

さあさあ、これからどこへ行こうかな。とりあえず、お菓子は買わないと！ いいか！ 必ず買わないと修学旅行とは言えないんだ

買ったモノはプレゼントできるよ

買ったものは、修学旅行の途中で女のコにプレゼントすることができる。どのような効果があるのか、まだ詳しいことは分かっていないが、イベント発生の引き金になることはおそらく間違いない。

初恋相手の好きなものなどは、おさえておいたほうが良いだろう。



買った物をプレゼント。でもやはり、初恋ならラブレター

祐花には、相談したりお金を借りたりもできる

旅行中も、主人公に祐花は深く関わってくる。スケジュールを決めるときに、祐花には、相談したり、お金を借りたりもできる。

相談というのは、自分の初恋相手のハートをつかむための具体的なアドバイスをしてくれることだ。また、祐花からお金を借りると、自分の持ち金は増えるが、祐花の持ち金は減ってしまう。祐花もまた、祐花自身でお金を使うので、あまりお金を借りすぎると祐花の行動が制限され、それによってイベントが発生しなくなるというのもあるようだぞ。



ホント、いい人な祐花。小学生時代だからかな？ フツー、他のコへの応援なんてしないよね



祐花ちゃーんお金貸して一、お・か・ね。小学生時代から女に金を借りまくるというのも、なかなか



祐花への恋の相談は、ゲームを進行する上で非常に役立つことが多い。恥ずかしがらずに相談しよう



纏組の全貌が今、明らかに…

New Soft Monthly Report

『ファイアーウーマン纏組』についてプロデューサーに直撃インタビュー！

──まず、纏組のゲームシステム、目的などをお聞かせください。

そうですね、この纏組というゲームは今まで雑誌などで女の子メインという感じで紹介されてきましたが、これは「ギャルゲー」ではありません。ギャルゲーとは、女の子を主人公にしたり、女の子と仲良くするのが目的だと私は思っています。纏組は、自分が男らしい生きかたをすることによって、女の子が主人公に好感を持つというゲームなのです。

──具体的には、どういった感じのゲームなのですか？

プレイヤーは、白鷺学園の生徒として5月の上旬に転校してきます。学年は1年から3年まで自由に選べます。そして3月の卒業式までの1年間が、ゲームの期間となります。プレイヤーがすることとは、この学園で起こる事件を、学園のトラブルシューターとして活躍している、纏組の一員となって事件を解決していくことです。例えば、女の子が何かのトラブル



⬆岡田花奈との会話シーン。いったい、ボクの全てとは？

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：96年秋
予定価格：未定
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：未定

開発状況：60％(6月15日現在)

ゲームタイプ				
ゲ －	ア 4	声 4	ハ 4	色 3

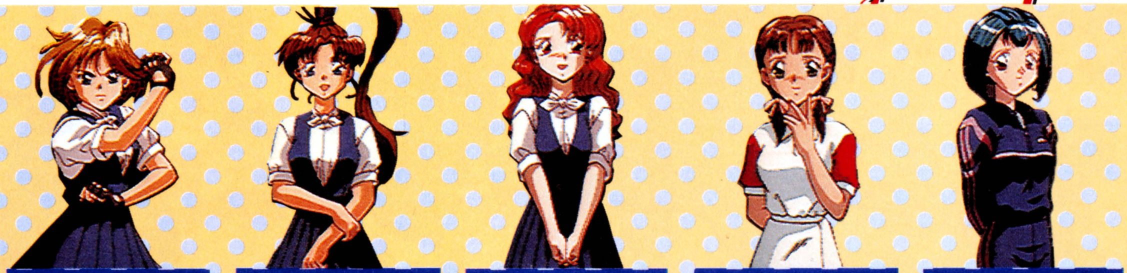
ファイアーウーマン纏組

今月はなんと『ファイアーウーマン纏組』の最新画面を入手したぞ！　また、『纏組』のゲームシステムについて、プロデューサーの湊氏にインタビューを行った。これで、今まで謎に包まれていた部分が明らかにされる…。

原画／むっちりむうにい　セルワーク／村上芳枝・J.C.STAFF　

会話シーンのビジュアル入手

このゲームで会話をすると、相手のキャラクタが大きく表示される。その相手が怒っていたり、主人公に好意を抱いていると、そんな表情をしたグラフィックが表示されるのだ。



酒井涼子　桂木さやか　瀬田ひろみ　佐倉美幸　新藤まどか

に巻き込まれているところを助ける、というイベントがあります。これにより、MFP（纏組ファンクラブポイント）というものが上がるのです。

MFPとは?

——MFPというのは、どういうものなのですか?

MFPとは、女の子のプレイヤーに対する好感度です。例えば、運動会などで良い結果をだしたりすると、女の子全員のMFPが上がり、トラブルに巻き込まれている女の子を無視したりすると、MFPが下がります。ほかには、料理やテニスなどのパラメータが高くないと、クリアできないイベントもあります。そのためには、普段から部活などで、自分を高めていかなくてはならないのです。また、イベントのクリア方法に実力行使、いわゆるケンカがあります。

——ゲームのエンディングは、どういった感じなのでしょうか?

詳しくは言えませんが、女の子たちから告白されることになると思います。

——アニメーションや音声はどのくらいになるのですか?

オープニングは天野さんとスカッシュガールズの3人が歌う「レッツ・ゲット・ラブ」が流れます。もちろん、アニメーションつきで。ちなみにこの歌は「宇宙色（そらいろ）プリズム」のイメージソングでもあります。時間は約2分ぐらい。ほかには学校生活の節目や、エンディングも女の子全員分のアニメーションが用意されています。音声は、トータルで6時間ぐらいになると思います。

——ゲームクリアまでの時間はどれくらいになるのですか?

じっくり楽しみながらプレイすれば、30時間ぐらいはかかります。しかし、イベントは同時に発生したりもするので、すべてのイベントを1回で見ることはできないのです。

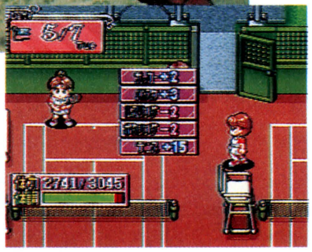
ズバリ、発売予定日は?

——最後に、これは読者の方々も一番気にしていることだと思いますが、ズバリ、纏組の発売日はいつごろになりそうですか?

年内を目標に開発を進めています。来年になることは、絶対にありえません(笑)。ほかにも、メディアミックス展開として10月ごろから「月刊少年キャプテン」で、コミックの連載が始まります。そして、PCエンジンファン誌上で連載している小説に関しては、1つにまとめて発売したいと思います。また、できたらOVAも作りたいと思っていますので、纏組の応援をよろしくお願いします。



遠足などの行事では、イベントが発生することも。このあと、ケガをした美幸ちゃんを…



テニスの練習を。球技系のパラメータも上がったが、格闘系はダウン



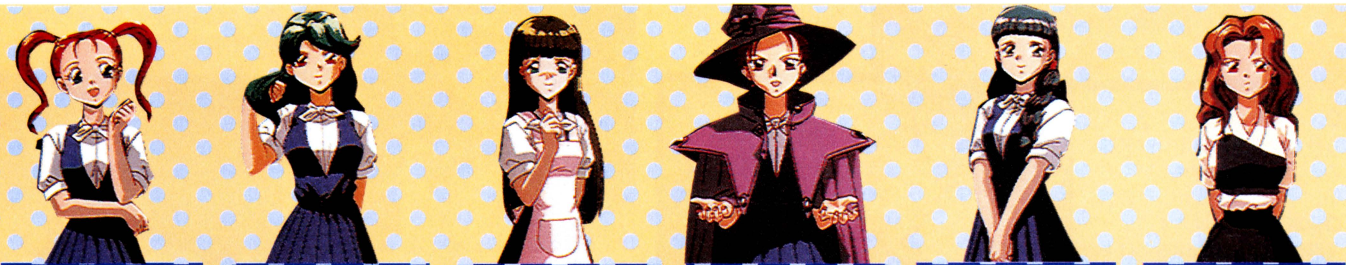
テニスコートにて。美幸ちゃんを誘おうかな?



つれないお言葉。次こそは誘ってみせるぜ!

徳間書店マルチメディア企画部
プロデューサー湊　博道氏





水矢摩子　美山玲子　此花穂乃果　岡田花奈　柊由宇　荒木美加



きゃんきゃんバニー エクストラDX

New Soft Monthly Report



FX スーパーCD-ROM

メーカー名：カクテル・ソフト
発売予定日：8月下旬
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：未定

開発状況：70%（6月13日現在）

ゲームタイプ
ゲ－ ア4 声－ ハ3 色5

メーカーがパソコン版と同じカクテル・ソフトとなり、名実ともに完全移植となったPC-FX版『きゃんきゃんバニーエクストラDX』。今月は最新画面写真を大公開だ！

神さまの縁で結ばれるナンパアドベンチャー

本誌6月号で画面写真を発表した『きゃんきゃんバニーエクストラDX』。順調に進んでいる開発状況の最新情報を紹介するぞ。

現在は、グラフィックのコンバートが進んでいる。そのクオリティはかなりのモノだ。パソコン版のクオリティを、かなり忠実にFX版は再現している。画面そのものの完全移植については前回の記事でふれている。が、システム部分も同様に、パソコン版をそのままに、完全移植されるぞ。



⊙これが、FX版の画面写真完全版だ。これは塾でのシーン。問題を解くことで先に進めていく



⊙天から降ってくるスワティちゃん。きらめくような笑顔のまぶしさは、神々しいくらい。って、神さまか、この娘



⊙愛車アルファロメオに乗って湾岸線（？）をぶっとばす綾さん。もちろん、隣にいるのはプレイヤーだ



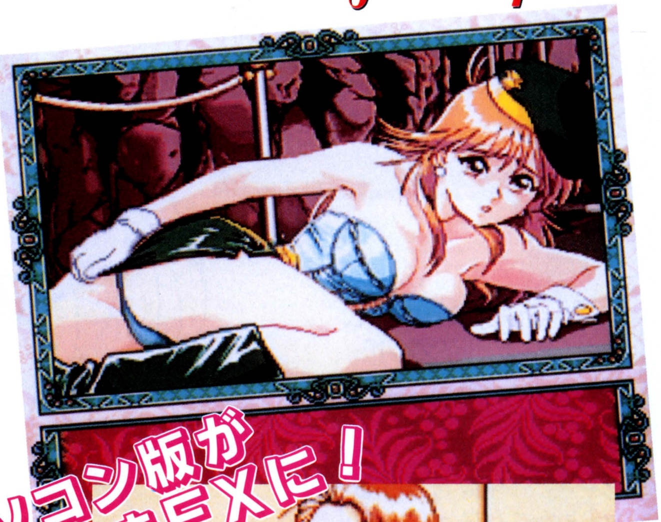
⊙香織さんとのデートシーン（？）。夜遅くなってからは、送ってあげるのが男のエチケットだよね



⊙思わずスカートの中に視線が行ってしまうのは男のサガだよね

気になるムフフシーン FX版画面を大公開！

『きゃんきゃんバニー』ファンの読者のみんな、おまちかね！　一番の関心だと思う、Hシーンのグラフィックを大公開するぞ。まずは、このページの画面写真を見てもらいたい。女のコたちの可憐な姿の数々が、プレイヤーを悩殺するハズ。今回、グラフィックに登場している女のコは6人中の3人。女子高生の青山美沙生ちゃんと、コンパニオンの桜沢香織ちゃん。そして、塾の講師でアナウンサーを目指す若宮雪江ちゃんだ。システムはパソコン版と同じくアイコンを操作して、女のコにクリックしていくもの。まさに完全移植と言える内容だ。



コンパニオンの制服をはだけてしまっている香織さん。このシーンで理性を維持するなんて、あぁ…





香織さんのスカートの隙間から除く秘密の…。こういう状況でそこに目がいかない男はちょっといない

夜の公園のベンチでしどけない姿をさらしている美沙生ちゃん。いまどきの女子高生ってホントにダ・イ・タ・ン♡

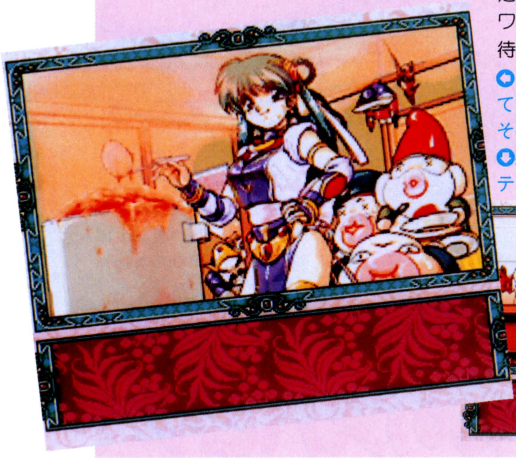
パソコン版がそのままFXに！



雪江さんの隣にある矢印がアイコン。これを操作して、女のコの身体に触っていくのだ。キミのテクニックで、女のコはもうひとつの顔をみせてくれるぞ

魅惑のヒロイン　スワティちゃんギャラリー

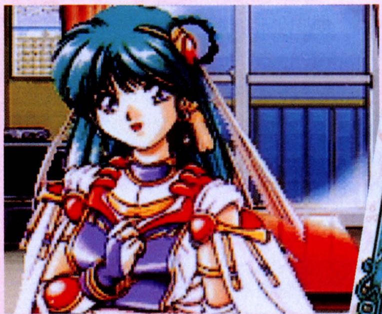
さてさて、『きゃんきゃんバニーエクストラDX』の真のヒロインといえば、スワティちゃんだよね。ぼくたちプレイヤーのために女のコとの縁を結んでくれる、カワイイ弁天さまだ。そのキュートな姿にメロメロになっている人も多いんじゃないかな。そこで、FX版の画面写真の中から、スワティちゃんのグラフィックをピックアップ！　その姿をたっぷりと堪能してほしい。七福神のひとりとして、人々に福をさずける弁天さま。でも、年頃の女のコであるスワティちゃん。その素顔にちょっとだけ迫ってみよう。そして、スワティちゃんに会えるその日を待っていて欲しい！

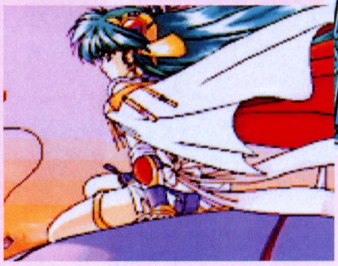




お鍋を前に料理の腕をふるってくれるスワティちゃん。でも、そのお鍋から出ているのは…

雑誌から顔をのぞかせるスワティちゃん





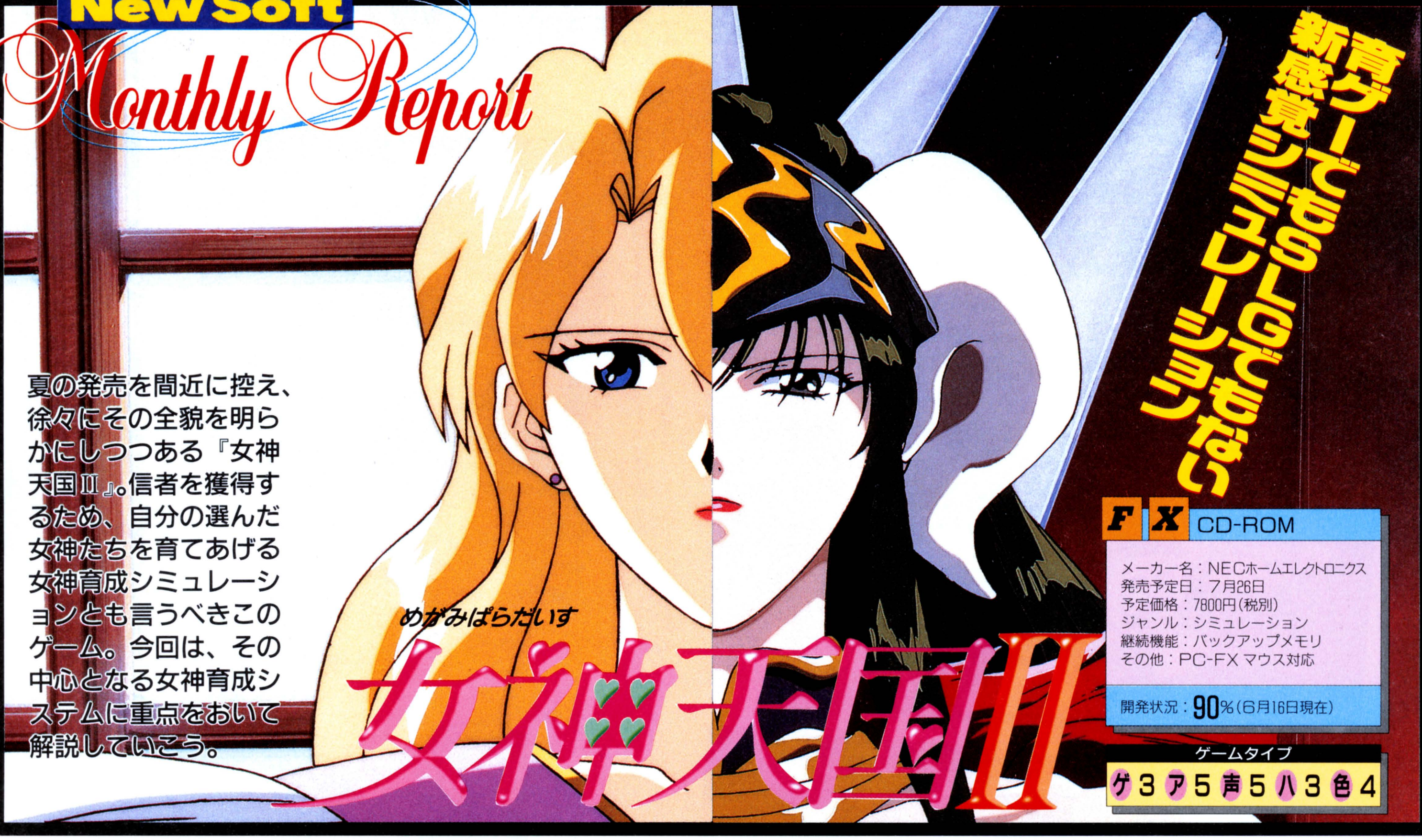
女のコはもうひとつの顔をみせてくれるぞ

どこか遠くをみているスワティちゃん。そのすんだ瞳はぼくたちの心に残っているよ…



すらりとのびたそのおみ足がまぶしいスワティちゃん。もう、たまりません♡

New Soft Monthly Report



育ゲーでもSLGでもない 新感覚シミュレーション

夏の発売を間近に控え、徐々にその全貌を明らかにしつつある『女神天国II』。信者を獲得するため、自分の選んだ女神たちを育てあげる女神育成シミュレーションとも言うべきこのゲーム。今回は、その中心となる女神育成システムに重点をおいて解説していこう。

めがみぱらだいす
女神天国II

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：7月26日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：PC-FX マウス対応

開発状況：90%(6月16日現在)

ゲームタイプ

ゲ	ア	声	ハ	色
3	5	5	3	4

オタク心をくすぐる女神育成シミュレーション

前作から、はや数年。あの『女神天国』が、今度はシミュレーションになって帰ってきた。前作で好評だった女神の着せ替えシステムを継承、服のバリエーションを増やし、さらにキャストに豪華声優陣を迎えてパワーアップしたぞ。

本作では始めに善、悪どちらか選択し、その目的に沿って信者を勧誘していくのだ。そのためにはキミの女神たちを魅力ある女神に育てていかなければいけない。

交差する2つのストーリー

前述したとおり、この物語は善と悪との2つのストーリーに分かれる。そもそもの始まりは、闇の女神を束ねるヤミママが、パラダイス全土をポリゴン化する計画を発動させたことだ。そして部下であるヤミメガシスターズは、ヤミママのおしおきを恐れて、ポリゴン兵器の工場で働かせる労働力として信者勧誘を開始。そこで正義の女神であるママメガがパラダイスを守るため、4人の女神たちに負けずに信者の勧誘を始めさせたのだ。



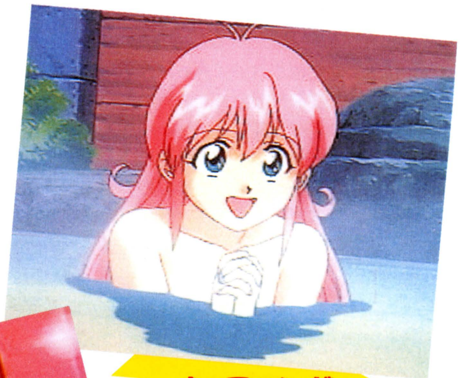
⬆ヤミママの命令をうけて、ヤミメガシスターズが行動開始だ



⬆ポリゴン化計画阻止のため、4人の女神たちが今たちあがる

なんでもかんでもアニメ・アニメ

この作品はオープニングやエンディング、バトルシーンなどにアニメが使用されている。バトルシーンのアニメは、技の数だけあるぞ。そしてちょっとHなズバピタアニメがウリ。ただしそれを見るためには、各キャラに合った服を着て、さらに場所や時間など特定の条件を満たさなければダメだ。



オープニング



バトル

⬆オープニングで見られるルルベルちゃんの入浴シーン。本編ではほかの女神たちも…
⬆バトルシーンから、リリスの手品攻撃。だからなんなのって攻撃が多いのはご愛嬌か

☆そして㊙のズバピタへ

信者獲得を目指して、キミの女神を磨きあげろ

てな訳で信者を獲得していかなければならなくなった女神たち。どちらのストーリーを選んでも、同じように女神を育てていかなければならないことには変わりない。

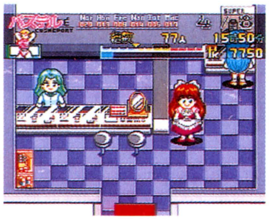
ここでは、この信者獲得競争に勝ち残るために必要な女神の育て方や、フィールドで信者を勧誘するために必要な基礎知識を紹介していこう。

入信率の高い女神を育てよう!

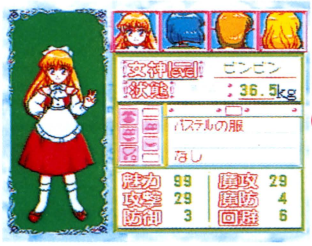
女神の育て方とは、信者を勧誘しやすいように女神のパラメータをコントロールしてあげればよい。信者には6タイプおり、それぞれが好みの服装がある。そういった服を手に入れて女神に着せてあげたり、アイテムなどを使用して魅力をあげたりすればよい。女神のレベルは、この魅力値で決まるのでがんばろう。また信者勧誘に気をとられすぎると、女神が病気になったり、ストレスをためたりするので、健康管理も同時にしていく必要がある。

まずは身だしなみ

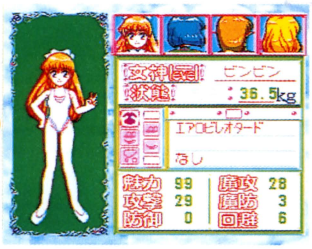
レディは身だしなみが大切。信者のタイプによって着ていく服を考えよう。着替えた服によってパラメータを変えられる。またアクセサリーを装備することによって魅力をあげることができるのだ。



アクセサリーをゲットして女神の魅力をあげろ



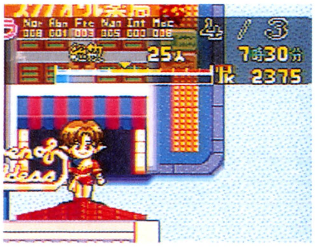
はじめに着てるのはこんな服。この画面で着替えを選べるのだ



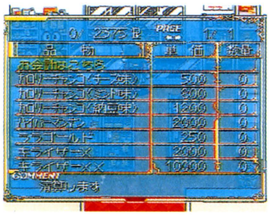
ほかの服に着替えたパステル。パラメータの変化にも注目してね

パラメータに注意

このゲームでは健康管理も大切な仕事だ。放っておくとストレスや病気はもちろん、やせたり、太ったりして着られない服がでてきてしまう。そうならないようアイテムを使用したり、町でストレスを発散させることも大事だ。またバトルで勝利するために、ジムに行くなどして自己啓発もしておこう。



これが注意すべきパラメータ画面。病気や体型なんかに気をつけようね



アイテムを使って、ストレスパラメータを回復



レストランで食事して、ハラパラメータを回復

信者集めにパラダイスの町へ

信者獲得の方法は2つある。ひとつは勧誘コマンドを使って信者を増やす方法。これがスタンダードで確実といえる。もうひとつはバトルで相手の信者を奪うことだ。ただし自分のHPは獲得している信者の数なので、やられたら信者が減るし、また勝ってもあまり信者を得られないので、あまりお勧めできない。

フィールドで勧誘

フィールドで勧誘する場合は勧誘コマンドを使用する。コマンドは6種類あり信者のタイプに合わせて選ぼう。ただしもっと効率よく信者を集めたいのなら、住人たちの情報を収集し、集まりそうな場所に行けばいい。そしてその場合には信者のタイプにあった服装をしていくとなおいい。



フィールドで住人の情報を収集中。おっ、いい情報が手にはいったぞ



ソフトに誘惑



やんわり勧誘



やさしく説法



ハードに誘惑



過激に勧誘



熱心に説法

敵の信者を奪え!

バトルに突入する場合は、強制的に参加させられる場合と、選択できる場合がある。前述したようにバトルで信者を集める方法は、あまり合理的ではないのでお勧めはしない。ただ信者が増えるにつれて女神の技が増えるので、格下相手の戦闘ならいいかもしれない。





相手の信者がゼロになれば勝利。信者が15人増えたぞ



うっ、なんと受付がバトルを挑発してきたぞ

バトルシステムについて

バトルに突入すると、まずスロットドラムとよばれるスロットが回り、その揃った絵柄によって行動が決まる。絵柄は6種類あり攻撃や防御、補助などがあるが、3つのうちひとつでもハズレを出すとその回は行動不能になるのだ。



アダルチーからロリータまで8人の女神たち

このゲームで、プレイヤーが選択できる女神は全部で8人。ただし女神側、ヤミメガ側ともに途中でメンバーチェンジができるので、実際は4人選ぶのと同じことだ。タイプ的には同じタイプ女神がどちらにもいるので、好きなほうを選択すればよいだろう。女神のタイプは、お嬢様系、イケイケ系、活発系、ロリ系の4タイプ。この女神たちをうまく信者のタイプにあわせて使用していくといいのだ。

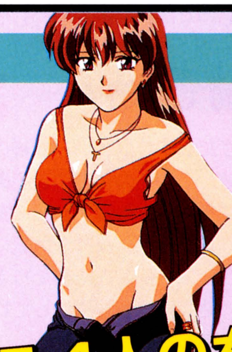
パラダイスを守る4人の女神

ステイシア



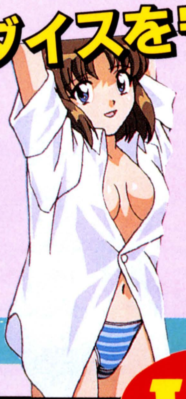
めちゃくちゃ知的で、物腰や言葉遣いも美しく、いわゆるお嬢様系の女神。まさに女神のイメージにぴったりな彼女は、超がつくほどの潔癖症で、汚いものがすっごく苦手。それが原因でたまにキレちゃうことだってあるぞ。声は井上喜久子さんが担当なので『ああ女神さまっ』のベルダンディって感じ。

ジュリアナ



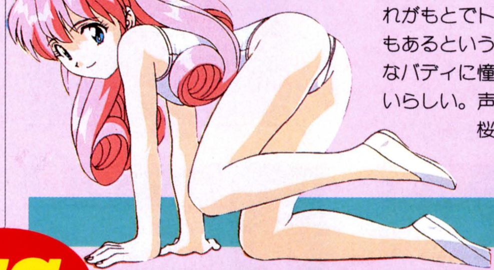
なんと、女神とは思えないくらいのハデ好き。こんな女神がいてもいいのかと思わせるほどのセクシーダイナマイツバディを持っており、自分のスタイルには絶対の自信があるようだ。趣味は料理ということになっているが、お味のほうは誰も知らないらしい。声の担当は冬馬由美さん。

リリス



4人の中では、一番おとなくて奥ゆかしく、恥ずかしがりやの女神だ。しかもさびしがりやで、すぐに泣き出してしまうらしい。子供っぽい性格ではあるがきちんと発育はしているらしく、最近ムネが大きくなってきて、ルルベルの嫉妬をかっている。一番好きなことはぬいぐるみと一緒に寝ること。声の担当はマリ姉こと、國府田マリ子さん。

ルルベル



外見はロリ系でおとなしそうだが、実際はストレートな性格を持った元気な女神さまである。またおしゃべりが大好きでちょっと意地っぱり、それがもとでトラブルを起こすこともあるという。ジュリアナのようなバディに憧れるがなかなか難しいらしい。声の担当は桜井智さん。桜井さんは、ピンクの髪が似合うのかな。

VS

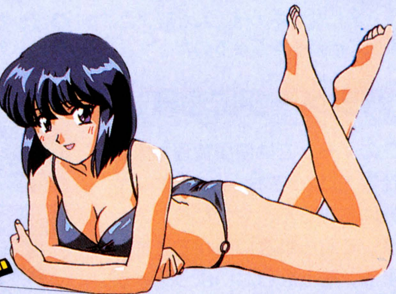
裏の主役ヤミメガシスターズ

マハラジャ



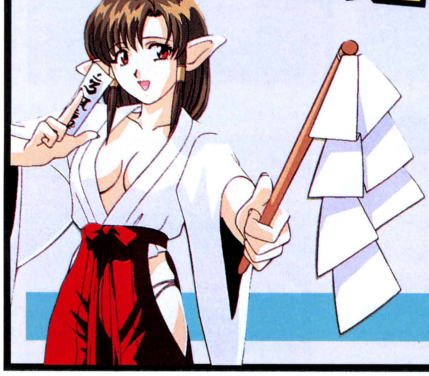
最強のセクシーナイスバディを誇る闇の女神。彼女にはあのジュリアナさえも、かすんでみえるほどだ。4人の闇の女神の中で、言葉遣いがとても怪しく、カタカナ混じりの英語もどきで話をする。趣味はダンス。結構うまいらしいので、ゲーム中でも踊って欲しいものだ。声の担当は荒木香恵さん。

アンジェラ



なんと女神のくせに病弱で、体がものすごく弱いという闇の女神。そのせいかいつもあやしい薬を持ち歩いている。彼女の得意ワザは、幽体転換秘術ノリウツールだ。声の担当は白鳥由里さん。

ルージュ



外見と異なり高慢な性格で、自分の美貌とスタイルを自慢したがる闇の女神。ところがものすごくドジで、ツメの甘さで失敗をすることもしばしば。趣味はカラオケとのことだ。声の担当は渡辺久美子さん。

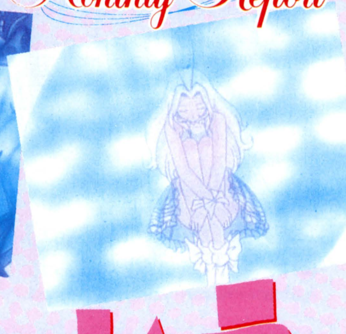
パステル



ルルベルのライバルともいうべき闇の女神。とても賢いが、いたずら好き。趣味はお絵かきで、なんと魔法のクレヨンで描いたものを実体化できる特技を持つ。声の担当は元気なロリ系が得意の久川綾さん。井上さんと同じく『ああ女神さまっ』のスクルドを思わせる配役だ。

跳ぶ！走る！斬る！
コミカルキャラが大活躍





FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：8月3日
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー
その他：なし

開発状況：80%(6月12日現在)

ゲームタイプ
ゲ ー ア 4 声 4 ハ 3 色 3

FX期待のオリジナルアクションゲーム「ルルリ・ラ・ルラ」。今回はついに明らかになったストーリーとキャスティング、さらに基本システムをばっちり紹介しよう。

ルルリ・ラ・ルラ

危機から始まるルルリのお話

いろいろな種族が、平和に暮らす世界「ルルリ・ラ・ルラ」。そんな平和な世界に、突如として現れた魔導師ベクトル。その強大な魔力を恐れた妖精族の王は、策を用いてベクトルを結界で封じるのだった。しかし、封印されたベクトルの怒りが魔力を増幅させる結果となり、怒りだけの魔力が魔物を生み出し始める。このままでは、いずれ世界はベクトルの魔の世界になってしまう。そこに修行の旅を続ける剣士アクシードが、偶然この地に通りかかり、戦いの渦へと巻き込まれていくのだった。



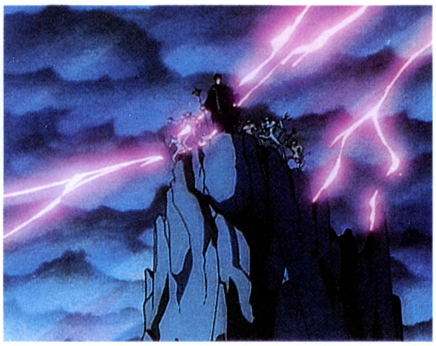
主人公アクシード。最初から使用できるキャラ



世界はいつも平和だった



妖精のメッセージを受け取るアクシード



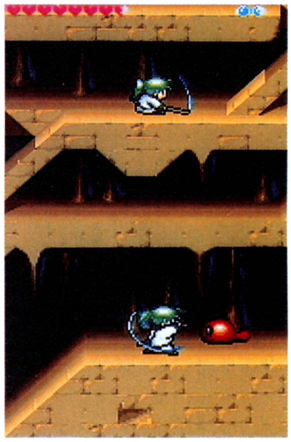
突如現れた魔導師ベクトルの黒い影

ついに決定！キャスティング紹介

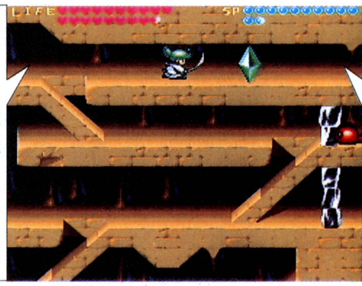
アクシード…檜山修之
レイナス……赤土真弓
ジュニャ……大谷育江
ピッケ………一条和也
スコット……子安武人
フォー……佐久間レイ
ポジトロ……飯塚昭三
チルチル……白鳥由里
ベクトル……菅原正志

注目のシステム部分を斬る！

このゲームの目的は、行く手をはばむ魔物を倒し、「ある物」を探し出すことだ。さまざまな仕掛けをクリアして、先へと進んでいかなければならないが、場合によっては前のマップに戻らなければならないこともある。また、各キャラクタの特殊能力を活用しなければならない場面もあるので、その場に応じてキャラクタを交代しなければならない。これが重要なキャラクタチェンジだ。このゲームはパズル的な要素もある、頭を使うアクションゲームなのだ。



強力なアイテムを取れば攻撃方法も変わる



LIFE…体力ゲージ。これがなくなると死んでしまう

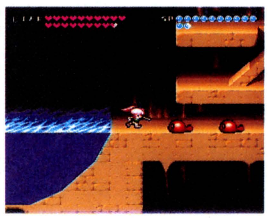
SP…特殊攻撃ゲージ。魔法などの特殊攻撃を使うと減る



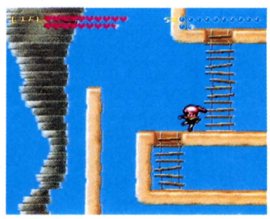
ステージ1は洞窟面。ジャンプするアクシード

重要なキャラチェンジ

キャラクタチェンジは仲間を助けるとできるようになる。たとえば、かえるのピッケなら、水の中を進めるように、今まで進めなかった場所に進めるようになるのだ。このキャラクタチェンジをうまく使わないとクリアできないぞ。



女忍者フォーのパンチ。当たると痛いぞ



フォーへとキャラクタチェンジだ

優秀な部下を育てるコツ教えます！

PC スーパーCD-ROM²

はたらく☆少女 てきぱきワーキン♥ラブ

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：96年夏
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

開発状況：80%(6月15日現在)

ゲームタイプ
ゲ－ア3 声5 ハ4 色3

アドベンチャー部分を成功させるコツは、育成部分にある。今回は、育成部分でのコマンドがパラメータにあたえる影響を紹介する。

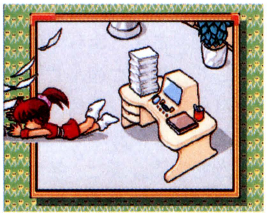


仕事を成功させる秘訣は育成にあり

このゲームをクリアするためには、アドベンチャー部分で依頼された仕事をうまくこなしていかなくてはならない。うまく仕事をこなすための秘訣は、育成部分でキャラクタの持つパラメータをいかに調整していくかということだ。今回は、育成で使用できるコマンドとパラメータの影響力を中心に育成部分を紹介していく。

書類整理

机の上にある書類を、別の机に移動させる作業を行わせる。キャラクタによって一度に運ぶ量や、運ぶ速度、回数に違いがあるぞ。無事に運べた書類の数に比例して、体力のパラメータが上昇する。



↑ズッテ～ン!! あ～ん書類をばらまいちゃった

情報収集

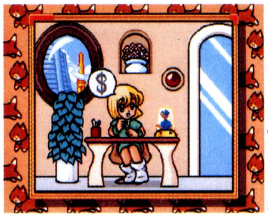
その他省が保有している難しい本をキャラクタに読ませる。たまにマンガなどがまじっているぞ！読みおえた本の種類によって、判断力のパラメータが上昇するが、マンガは上昇しない。



↑笑顔のヒカル。読んでいるのはマンガかな？

電話番

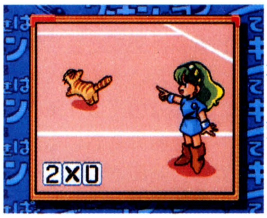
その他省にかかってくる電話の対応をさせるコマンド。うまく対応ができれば、行動力の上昇につながる。対応の成功や失敗は、吹き出しに入る「?」「…」といった記号で区別されているらしい。



↑どうやら電話の応対はうまくいったみたいだね

パートナー訓練

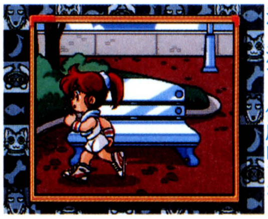
画面左下にでた数式の正しい答えを、パートナーに当てさせる訓練。正解に応じてキャラクタの指導力が上昇することになるが、頭のよさや行動時間には、パートナーによって差があるようだ。



↑かけ算ができるとは、じーく菜って頭がいい!!

休　暇

文字通り、キャラクタに休暇をあたえて休ませるコマンド。プレイヤーに対する忠実度が上昇する代わりに、それ以外のパラメータの値は少しずつ下降してしまう。休暇の過ごしかたは様々なようだ。

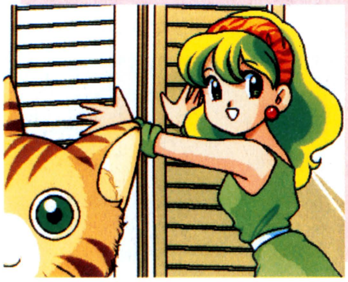


↑休暇中もランニングで汗を流す。健康的だね！

パラメータを参考にしてさらに育成をしよう♡

育成部分で注意したいのは、パラメータの値がただ高ければよいと思って、やみくもに育成をしてしまうことだ。ここでは、パラメータがキャラクタの行動にどう影響するのかを紹介する。参考にしてほしい。

↓ヒカルとじーく菜はとっても仲良し。パートナー訓練の成果かな？



体　力

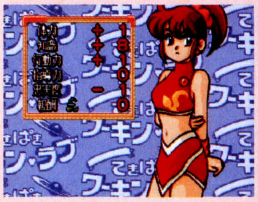
体力が低いと、長時間の労働に耐えられなかったり、肉体に負担の大きくかかりそうな選択を、キャラクタが拒否してしまう場合もある。

判断力

キャラクタの知識や判断力を示す数値。この数値が高いと、プレイヤーの間違った指示に反論して、正しい行動を起こすことがある。

忠実度

忠実度を低い状態にしておくと、嫌な仕事や命令に対して逆らい、言うことを聞かない場合もある。



↑忠実度は低いけど、知識の高いナオミさん



↑体力がなくて、思わずクラクラッ？

行動力

この数値が低いと、勇気のいる行動に二の足を踏んだりする反面、高すぎると、勝手な行動をとってしまうこともあるので注意したい。

指導力

キャラクタのパートナーに対する影響力を示す。つねに行動を共にする相手だけに、良い関係を保ちたいところ。パートナー以外の動物に影響力があるかどうかは謎だ。



Special CD-ROM²の使い方

メニュー画面

電源を入れてRUNボタンを押すとスペシャルCD-ROM²がスタートする。コピーライト表示を行ったあとメニュー画面が表示され、方向キーの上下で各コーナーを選ぶことができる。内容についての説明が画面右側のウインドウに表示されるので、Ｉボタンを押して各コーナーを見て回ろう。



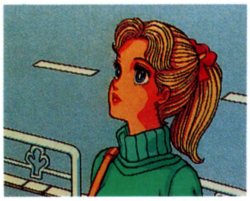
方向キーの上下でコーナーを選択



コーナーの中には、さらに選択可能なものもある

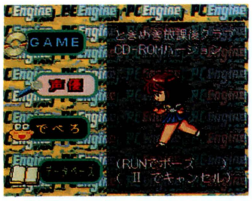
収録内容

今回収録されているものは、このCD-ROMのために用意した特別なものばかり。お試しゲーム、声優さんのコーナー、投稿プログラム、PCエンジンとＦＸのソフトデータベースまで用意されているのだ。

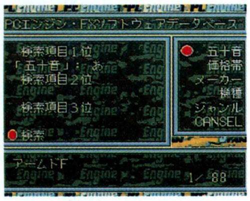

お試しゲームでは『ヴァージン・ドリーム』が遊べる



でべろのコーナーではサンプルゲームも遊べるぞ

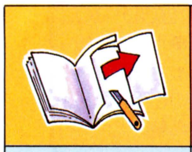


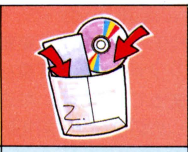
全部で６人もの声優さんが出演する声優コーナー

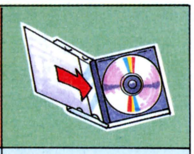


データベースには、685本ものデータが集結！

マニュアルの作り方


マニュアルを切り離す
左にあるマニュアルをハサミやカッターを使ってきれいに本誌から切り抜きこう。


パッケージにマニュアルを入れる
パッケージの中にマニュアルとCD-ROMをいっしょに入れることができるぞ。


市販のジェルケースに収納
別売のジェルケース（100円くらい）を買ってきて収納することも可能だ。

キリトリ線

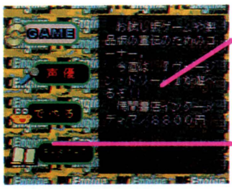


次号(9月号)は、FXのCD-ROM付き!!

キリトリ線

メニュー画面の操作方法

メニュー画面では、左にコーナー選択ボタン、右にコーナーの説明文を表示する。方向キーの上下で選択、Ⅰボタンで決定、Ⅱボタンでキャンセル。リセットする場合は、RUN+SELECT。



ヴァージン・ドリームの遊び方

♥はじめに このゲームは、女の子を美少女コンテストに優勝させるのが目的の育成ゲームだ。

♥ゲームの流れ 製品版では、4月から3月までの1年間が舞台となる。このお試し版では、夏休み前の7月まで遊ぶことができるぞ。

4月 → 6月 → 7月

ライバルとの顔合わせ → トレーニング → 一次予選の内容発表 → 一次予選の結果発表

♥ゲームスタート オープニングデモに続いて、名前などの入力画面になる。名前は、名字と名前をそれぞれ3文字ずつ入力する。名字を入力して、一度「終了」を押してから、名前を入力すること。次に誕生日や血液型を入力して、最後に指導目標を選択する。



名前入力



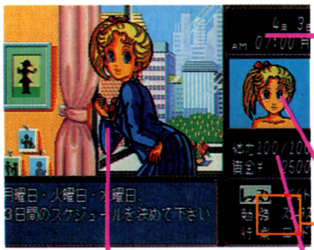
誕生日・血液型入力



指導目標入力

♥ゲーム ゲーム中は、下のスケジュール画面で進行する。3日を1ターンとしてコマンドを入力、スケジュールを決める。コマンドは、平日と休日で異なるので、じょうずにコマンドを使い分けて、育て上げよう。

♥スケジュール画面

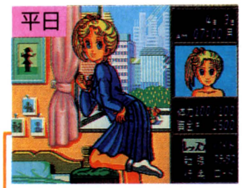


コマンドを実行するたびに日にちが進む。休日は分単位で進む

女の子の表情は状態を表している。コマンドの成否も表す

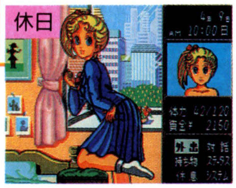
この女の子が、キミがこれから育てる中井絵奈ちゃんだ。着ている服によってグラフィックが変化するぞ

体力は現在値/最高値で表示。資金はバイトで増えるぞ



平日

◯平日は、レッスンやバイトを中心に



休日

◯休日は、外出などで気晴らしをしよう

♥マップ画面 休日には、部屋から出ることができる。マンションに住むほかの住人とおしゃべりしよう。また、晴れの日にはマンションから出て右のマップの場所へ出かけることもできる。ボンテージなんかを売っている店もあるぞ。



♥ゲームのヒント 最初から高額なコマンドを実行することはできるけど、レベルが低いうちは成功しないので、安いところから始めよう。

休日ごとに、仲良しの女の子（1人か2人）と話すようにしよう。思わぬイベントが起きたりするぞ。最低でも4回は屋上に行こうね。

キリトリ線

愛ちゃん声のオーディション

本誌5月号で募集した表紙の女の子、愛ちゃんにぴったりな声優さんをみんなで決めるのだ。今回は、CD-ROMということを利用して愛ちゃんの誌上オーディションをやってしまう。次の5人の声優さんの中から「ぴったり」と思う声優さんを選んでくれ。



根谷美智子
アーツビジョン所属。代表作に「地獄先生ぬ～べ～」のリツ子先生など。
収録後のコメント「活動的で元気な女の子ってイメージで演じてみました。演じられたらいいな～」



山崎和佳奈
青二プロダクション所属。代表作に「名探偵コナン」の毛利蘭など。
収録後のコメント「繊細だけど、強くなりたいって思っているような…そんなイメージで演ってみました」



矢島晶子
ぷろだくしょんバオバブ所属。代表作に「新機動戦記ガンダムW」のリリーナ役。
収録後のコメント「今回、日記を読んだんですが、すごく親しみを持てる女の子だなって感じました」



野上ゆかな
IMADOKI所属。代表作に「アドヴァンストVG」の竹内優香役など。
収録後のコメント「わたしが感じた愛ちゃんはこんな感じですが、あなたはどうでしたか？」



今井由香
劇団ムーンライト所属。代表作に「ウェディングピーチ」のエンジェルサルビア。
収録後のコメント「考えすぎてしまいそうだったので、インスピレーションを大事に、一気に演じてみました」

応募方法

というわけで、5人の声優さんに愛ちゃんを演じてもらいました。キミが、ぴったりだなと思った声優さんは誰ですか？ ハガキに愛ちゃん役の声優さんの名前と選んだ理由、声優さんへの応援メッセージ、付録CD-ROMの感想を書いて、〒105 東京都港区東新橋1－1－16 TIM PCエンジンファン編集部「愛ちゃん声のオーディション」係まで送ってください。キミの住所、氏名、年齢もお忘れなく。しめ切りは、7月15日必着。

FXのお試しゲームが遊べるぞ!!

ときめき放課後クラブCD-ROMバージョン

いつもは誌面で大人気の「ときめき放課後クラブ」がCD番組になって収録／ 丹下桜さんのハキハキボイスをキミのCDで聴けちゃうのだ。15分間のときめき放課後クラブCD-ROMバージョンをPCエンジンファン読者のためにプロデュース。丹下さんの歌だって聴けちゃうし、『続 初恋物語』の歌も入ってるよ。



丹下さんにハガキを読まれた人は幸運だなー

Ladyは一日にして成らず

(『続 初恋物語』中山芹香エンディングテーマ)
歌:岡村明美 作詞:古雅ちはや 作曲:伊豆一彦

「元気だね」って云われると
少し悲しくなっちゃう
だって あたしの取柄って
それだけなの？
いいけど――…

たまには「可愛いよ」って
云ってくれないかな
あたしだって 女の子
忘れてるんじゃないの？

許さないだからっ
他の娘を 目で追いかけたら
フリルのワンピース
似合うように
あたし 努力するから

I need you

歌：丹下桜 作詞：五味千賀庫
作曲：吉村倭瑳務 編曲：友常正巳

会いたい 会えない あなたは彼氏なのに
電話じゃ 手紙じゃ ぬくもり感じあえない

あなたの笑顔 思い出せなくなったらどうしよう
わたし崩れてしまいそうなの
I need you

わたしの街では雨が降り続いている
あなたがこの街離れた日もどしゃぶりで

あなたの愛が流されてしまったらどうしよう
わたし泣きつかれてしまう程
I need you

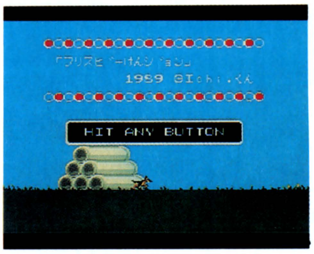


JASRAC 出9670760-601

でべろ サンプルゲーム／投稿ツール

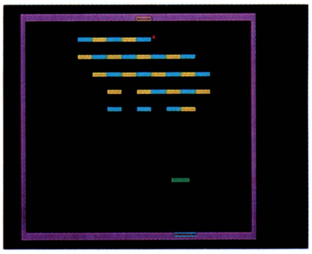
●**フリスビー犬John**
オリジナル版：Ich. くん
移植:諸橋康ー グラフィック:Orc

フリスビーに飛びつく犬をみごとにゲーム化しているのだ。パッド操作は、いたって簡単。フリスビーめがけてⅠボタンで飛びつくのだ!! 終了はリセット。



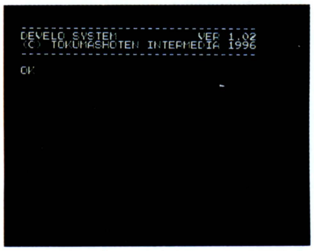
●**Welcome to Maru-maru**
作者：小俣喜久雄（未来計画）

プログラム初心者でもここまでできちゃうのだ。パッドの左右でボールを打ち返せ／ 画面上部のゴールに入ればWin、画面下部のゴールに入るとLoseだ。「EXIT」を選ぶとリセットされる。



●**でべろシステム**

このコーナーを選ぶと右の画面になる。でべろBOXを持っていないとここから先の作業はできないので、RUN+SELECTをじっと押してリセットしよう。持っている人は、「GETFIL」コマンドを使って表の投稿ツールやサンプルソースをゲットしよう／



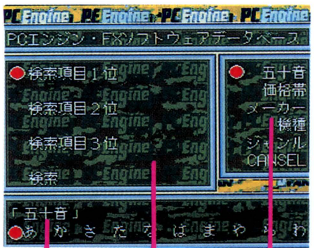
でべろ収録作品一覧

ファイル名	タイトル	作 者	説 明
BIN2DB01.LZH	バイナリーからテキストへ変換 bin2db.exe ver 0.01	ほええ	バイナリーデータを擬似命令DBを使ったテキストファイルに変換します。
BIN2DW01.LZH	バイナリーからテキストへ変換 bin2dw.exe ver 0.01	ほええ	バイナリーデータを擬似命令DWを使ったテキストファイルに変換します。
BMP2GP00.LZH	BMPファイルからGPOファイルへ変換 BMP2GPO.EXE ver 0.01	ほええ	BMPファイルを、GPOファイルに変換します。BMPファイルは、Windows用の16色モード、無圧縮で描かれたものに限ります。
CTBIN001.LZH	バイナリーファイルの一部を取り出す CUTBIN.EXE ver 0.01	ほええ	バイナリーファイルの一部を取り出すツールです。いろいろなバイナリーファイルを扱ってると、そのうち役に立つことがあるかもしれません。(^^;
JAPLABEL.LZH	日本語ラベルANK変換 DOS汎用	でぃ〜えむ	本プログラムは日本語のラベルを、ANK文字に変換して「PEAS」でアセンブルできるようにします。
MARU110.LZH	Welcome to Maru-maru!! ver.1.10	小俣喜久雄(未来計画株式会社)	このプログラムは、スプライトの表示、BGの表示、当たり判定、パッド操作、BGM、効果音などのゲームで必要なことを実際のルーチンやアルゴリズムでどうやるかということの参考のために制作しました。
PEASM_03.LZH	でべろ用アセンブラ ver 1.03(MSX版)	徳間書店インターメディア	以前のバージョンは、org命令とds命令のオペランドに、前方参照されたシンボルが使用されると、正しくアセンブルされませんでした。このバージョンは、許されない前方参照をエラーとしてはじきます。
PEAS9_03.LZH	でべろ用アセンブラ ver 1.03(98版)	徳間書店インターメディア	以前のバージョンは、org命令とds命令のオペランドに、前方参照されたシンボルが使用されると、正しくアセンブルされませんでした。このバージョンは、許されない前方参照をエラーとしてはじきます。
DVIBM002.LZH	でべろver.1.02 IBM互換機差分 rev.0.01	藤田 望	でべろver 1.02のPC98シリーズ側ツールからのIBM互換機用を作製する差分です。差分は、WUPファイルなので、WSPが必要です。
F_JHON .LZH	フリスビー犬John	移植・諸橋康一／オリジナル(MSX)Ich.くん	10回発射されるフリスビーをキャッチします。Ⅰボタンでタイミングよくジャンプしてください。
DEVEFEE .LZH	でべろCGサンプル1	Orc	6月号のクリエイター養成講座のCG編で使用したサンプルCGです。
DEVFEE_B.LZH	でべろCGサンプル2	Orc	7月号のクリエイター養成講座のCG編で使用したサンプルCGです。

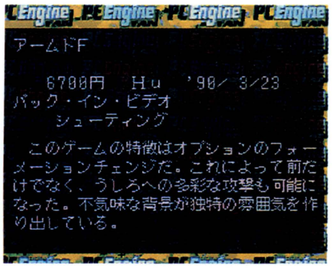
PCエンジン・FXソフトデータベース

5月末現在までのソフト情報を引き出せるデータベースだ。なにせ685本もソフトがあるから探し出すのは大変。そこで第1位から第3位まで検索条件を絞っていける複数検索キー機能を付けたのだ。

使い方は、検索順位を選んでから検索する項目を指定。画面下に検索条件の詳細が表示されるので方向キーで選び、Ⅰボタンで確定。同様に第2位、第3位も選んで検索開始すれば、画面下に件数を表示。Ⅰボタンを押して見たいソフトの情報を表示しよう。



詳細　検索順位　項目



ソフト情報は、このように詳細に解説されているぞ。この画面で方向キーの上、下を押せば次のソフトへ

※付録CD-ROMを操作中「ときめき放課後クラブCD-ROMバージョン」のグラフィックがくずれることがあります。このような場合は、恐れ入りますが、リセットしてから再度選択してください。また、でべろサンプルゲームの「Welcome to Maru-maru」にはBGMがあるのですが、メニューから選んだときにはBGMがなりません。これは、でべろ用プログラムのために起こる現象です。

気になる声優の生情報満載！

声優ストリート



声優ホットラインR
水谷優子



Pick UP フレッシュボイス
佐々木庸子



CVインフォ
吉田古奈美、荒木香恵、高橋美紀、瀧本富士子、小西寛子、平松晶子、岡村明美、緑川光、置鮎龍太郎、ほか

新装開店の声優ストリート。今月は『天地無用！』でおなじみの水谷優子さんと、『ストⅡ』でキャミィ役の佐々木庸子さんを中心に、充実した内容で紹介するぞ。

声優ファンのリクエストに応えるQ&A情報ページ

声優ホットラインR（リターンズ）

水谷優子

今月のホットラインはリクエストにお応えして、カエルに似ていることから「ケロリン」のミドルネームを持つ水谷優子さんの登場だ。

プロフィール

11月4日愛知生まれ。代表作は『天地無用！』の美星、新作は『ガンダムX』でカリス役で活躍中。ゲームでは『DE・JA』など。またラジオなどでも活躍中。

ケロリンおしえて

え～、PCエンジンでは『DE・JA』、FXでは『チップちゃんキィーック／』、そしてセガサターンでは『同級生～ｉｆ～』と、ゲームづいている水谷優子です、こんにちは。今回はたくさんいただいたおハガキの中から、ラジオなどではご紹介できない質問を中心にお送りしていこうと思います。

ラジオ

私はラジオ「アニメ探偵団」が大好きです。それは、いい意味で「かわらない」点だと思います。
（高知県／宇都宮ゆみこサン）

ありがとうございます。これは私にとって初めてのラジオ番組で、自分の成長とともに歩んでる番組なんです。もうすぐ300回ですが、ゆみこさんの言うとおり、いい意味でかわらずやっていきたいです。

Books

水谷さんは「声優シンデレラ」という小説を書いていましたが、どんな感じでしたか？　今後の予定と一緒に教えてください。
（埼玉県／バンChanクン）

う～ん、本を書くってことは、ノッてるとこんなに楽しい世界があったんだって思えますね。『赤毛のアン』でアンが「空想している時ってなんてステキなの」って言ってるんですけど、昔はボーっと考え事してても、彼女の気持ちは理解できなかったんですが、実際本を書いてみたら共感できました。

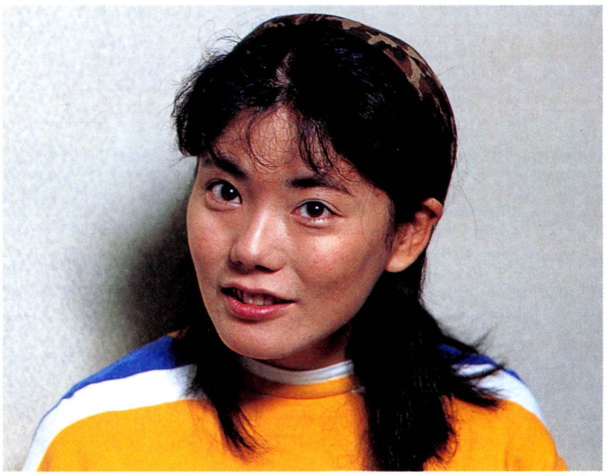
今後の予定ですが、『ケロリンな日々2』と『ポリリンな日々』を同時発売する野望をいだいてます。（編集部注：ポリリンは、ラジオで共演中の脚本家のあかほりさん）



このキャラは『天地無用／』の中では、だいぶ後のほうに登場するキャラなんですよね。この作品が、TVシリーズや映画にならなければ、こんなに長くお付き合いするキャラにならなかったと思います。これからも、トボけた美星を応援してね。（埼玉県／R.篠北クン）



わ～、きれいなパステル調の絵ですね。これは自分でラミネート加工したのかな。ホントにすごいですね。（埼玉県／R. 篠北クン）



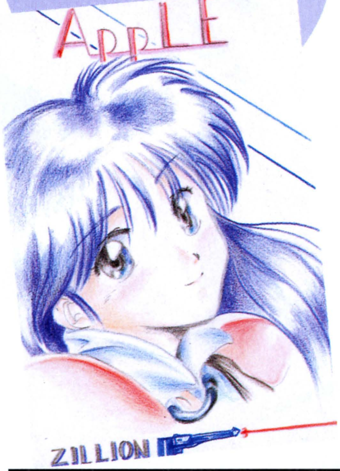
ポリリンこと、あかほりさとる氏はどういう人か？との質問に、一言「外道です」と答える水谷さん

キャラクタ

いつもキレイな水谷さん。今までで一番好きな役は何ですか？ また自分に似ているキャラは誰ですか？ ちなみに私は『天地無用！』の美星が気にいってます。
（大分県／織田裕ニクン）

え～好きなキャラクタといっても、みんな自分の子供のようないとおしさがあるので、誰が好きかなんて選べませんね。似ているキャラについては、みんな一部分ずつどこか似ているところがあって。たとえば美星でいえばどこかトボけたところとか、アップルだったら一途なところとかですね。でも、ある意味で一番魂をゆさぶられたのは、OVAの『エースをねらえ！』の岡ひろみですね。

アップルは『赤い光弾ジリオン』のヒロイン役ですね。この作品ではギャグCDを出したりして、思い出深い作品ですね。
（埼玉県／いしづか石クン）



休日

某雑誌で、休みがとれたら南の島へ行きたいとのことでしたが、具体的にはどこですか？ 実はガラパゴス島とかだったりして。
（東京都／周星池クン）

とりあえず、バリとサイパンは行きましたし、沖縄にもやっと行くことができたので、あとはオーストラリアやカリブ海のほうですね。一週間くらい休みがとれないとダメですけど、小笠原に行きたいですね。でも船便しかないので、実は一番近くて遠いところなんですよ。

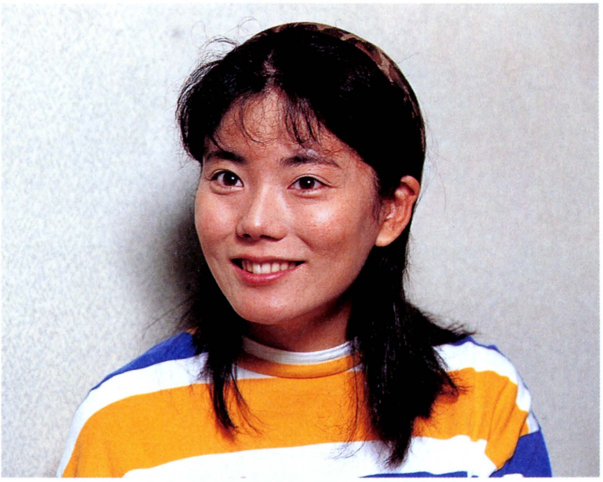


「小笠原に行きたい」という水谷さん。実現できるといいね

ゲーム

水谷さんは、最近ゲームの声も演じてらっしゃるようですが、苦労する点などありますか？
（東京都／マリー大好きクン）

ゲームで個人的に大変だったのは『DE・JA』ですね。ゲームであれだけセリフをしゃべったのは、初めてっていうくらいしゃべりましたね。あとはアニメなどと違ってストーリーに分岐があるので、台本だけ見たのでは、どこにどうつながるのか解らないのが難しい点ですね。



スーファミ、サターン、プレステと、3つのゲーム機を持つという水谷さん。かなりゲームがお好きのようだ

ケロリン to You

私はこのあいだまで、麻雀をしたことがなかったのですが、麻雀ゲームのお仕事で初めて「テンパイ」とか「ロン」とか覚えたんですよ。それから『美少女雀士スーチーパイ』で麻雀の腕を磨き始めました。私のやっているチェリーパイの、チェリーボンバーって、なんていい武器なんだろうとか、かないみかちゃん「ファイヤーせっかん」ありがとう、なんて思いながらやってます。みんなもぜひぜひやってみてね！



「今『スーチーパイ』に燃えてるんです」と目を輝かす水谷さん

田町ひろみちゃんは、H系のゲームのキャラクタという噂が届いていたので、ちょっぴりビビりました。でもカワイイ女のコでしたよ。
（岐阜県／銅級生クン）



プレゼント



水谷さんが持っているのが今月プレゼントのサイン色紙

今月のプレゼントは、声優ホットライン恒例となりました、声優さんの心のこもったハート形サイン色紙を3名様にプレゼントしちゃうぞ。水谷さんのハートを欲しいかたは、水谷さんへの熱い思いをハガキに書いて送ってください。締め切りは7月30日必着です。

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア
PCエンジンファン編集部OO係

次号予告



篠原恵美さん

次号のホットラインは、篠原恵美さんの登場です。篠原さんは8月7日長野県生まれ。代表作は、テレビアニメ「美少女戦士 セーラームーン」の木野まこと（セーラージュピター）役。ゲームでは『アルナムの牙』などがある。また、海外のテレビ番組や映画など、吹き替えを数多くこなす実力派としても知られており、最近では、セーラームーンのCDで、歌も披露している。来月も期待してくれ。

ピックアップ

Fresh Voice

YOKO－SASAKI

佐々木庸子

毎月、フレッシュな声優さんに登場してもらっているこのコーナー。今月は佐々木庸子さんをピックアップ。アニメ版「ストⅡ」のキャミィ役の彼女の魅力に迫ってみるぞ！

きらめく プリズムのように …変わるのはキミ！





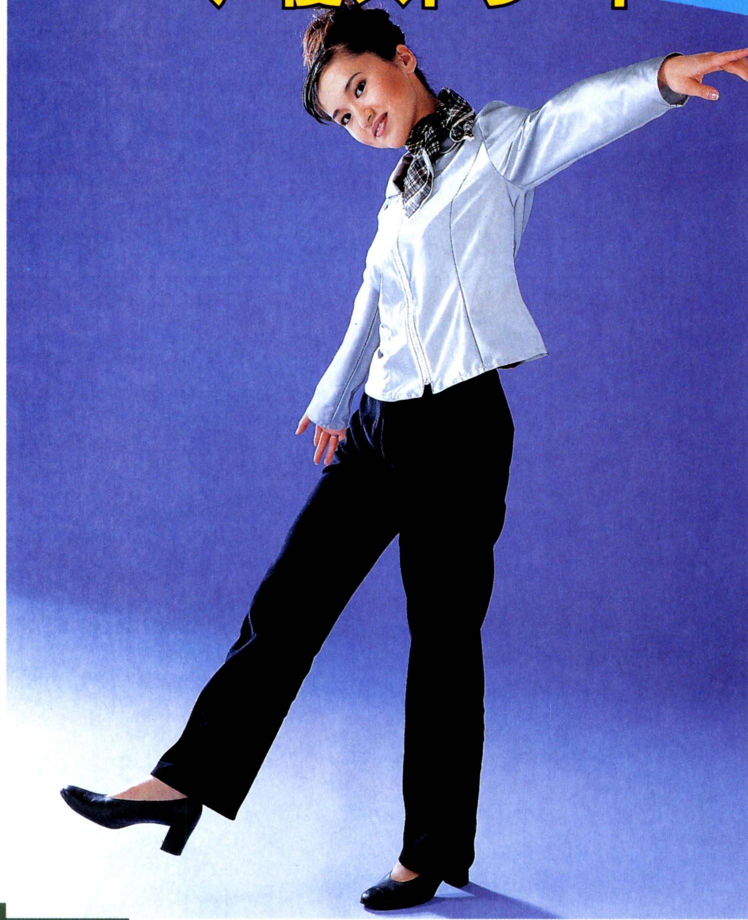
プロフィール

茨城県出身。1月2日生まれ。特技：ピアノ、歌、ハンドボール。趣味：編み物、水泳。東京アナウンス学院放送演劇科に入学。在学中に舞台「山ほととぎすほしいまま」で初舞台を踏む。1994年に劇場用アニメーション「ストリートファイターⅡ」のキャミィ役でアニメに初出演。以後、アニメやテレビドラマで女優としても活躍中。

声優ストリート

YOKO SASAKI





佐々木庸子。劇場用アニメーション『ストリートファイターII』のキャミィ役と言えば、「ああ、あの声の人」って思い当たる読者も多いんじゃないかな。それでは、素顔の佐々木庸子ちゃんの魅力に迫ってみよう！

――劇場版の「ストリートファイターII」（以下ストII）のキャミィ役が、ゲームファンにはなじみ深いキャラだと思うんですが？

「ストⅡ」の時は、声のお仕事が初めてだったんですね。それだけでも、すっごく緊張していたんです。それに、ほかのキャラを演じられている方々が、テレビでみている羽賀研二さん（ケン役）、清水宏次朗さん（リュウ役）、藤谷美紀さん（春麗役）がいらしたんで、さらに緊張していました。

――初めてのアフレコは大変だったでしょ？

もう、すっごく（笑い）。アフレコの前にフィルムを貸してもらって、お家で見て練習してから、アフレコに行ったんです。けど、余裕が全然わたしになくって…。セリフを間違えないように、ずーっと注意していました。

――テレビ版の『ストII』でもキャミィ役を演られましたよね。

もう、映画の時とは全然違うキャラになっちゃってて、今でもやり直したいです（笑）。映画のキャミィはわたしと年も近かったんです。でもテレビでは、わたしよりも10歳ぐらい上の設定で、プロの殺し屋っていう女の人だったんです。年齢のギャップとか、殺し屋の妖しさとか、怖さがだせるようにいつも考えてました。

――キャミィというキャラは、もともとがゲームのキャラなわけですが、プレッシャーみたいなものはありました？

わたしは、ゲームってまったくやったことがなかったんです。当時、キャミィどころか元のゲームの『ストⅡ』も知らなかったんです。それで、キャミィ役が決まった時に、スーパーファミコンのゲームで、技とか教わって練習しました（笑）。

――まさに、特訓ですね。

そうですね（笑）。あと、ゲームセンターとかで、人が遊んでいる後ろでキャミィの技とか、声とか聞いたりしていました。

――その後「飛べ！　イサミ」ではるか先生役を演じられてますよね。

「ストⅡ」の時にお世話になった杉井ギサブロー監督の作品で、ふたつの顔をもったキャラなんです。天然ボケの先生の時と、忍者としての顔と。ひとつの作品でふたつの役をもらった感じで、すごく勉強になりました。



――役者としての初めてのお仕事は舞台ですよね？

そうです。わたしが、まだ演劇の専門学校に通っている時です。入学して半年ぐらいの時でした。

――どんな役を？

主人公の娘役で由紀子という女のコの役でした。今、思えば、ちゃんと見せ場もあるし…。役作りとか、試行錯誤しながら由紀子をつくっていって、ホントに無我夢中で…。思い出に残ってます。

――舞台をめざしていた？

えっと、最初のきっかけは小学校の時に「風の谷のナウシカ」を見てこういう仕事もあるんだって意識したのが最初です。その後、高校が駅のそばにあったので映画をよく見るようになったんです。それから、お芝居に興味をもつようになって…。それで、卒業したらそういう学校に進もうって思ったんです。

――現在、ドラマなどでも、女優として活躍されてますよね。目指している女優さんは？

うーん、そうですね。和久井映美さんとか田中美佐子さんみたいな印象に残る女優になりたいです。

――最後に本誌読者にメッセージをお願いします。

まだゲームには出演したことがないんですけれど、これからいろいろ勉強して、ぜひゲームにも携わっていきたいと思いますので応援してください。

PRESENT

☆耳寄り情報を1つ。7月2日放映の火曜サスペンス劇場「失われた時間」に、佐々木庸子さんがOL役で出演するぞ。ファンは要チェックだ！
☆今月のプレゼントは
①サイン色紙
②サイン入りポラロイド写真
ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、欲しい賞品を明記して
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM　PCエンジンファン⑧
フレッシュボイス係まで



⊙佐々木庸子さんのサイン色紙を3名様。サイン入りポラロイド写真は1名にプレゼント！

CVインフォ

今回は、ＦＸ期待の恋愛ＳＬＧ『続　初恋物語』のアフレコと、ゲーム『卒業』の男版『卒業M』のキャストで結成した『Ｅ・Ｍ・Ｕ』のライブなどを紹介。

CD Amitié(アミティエ) レコーディング

人気声優吉田古奈美さんと荒木香恵さんがお送りするCD『Ａｍｉｔｉé』がTDKレコードより発売されるぞ。内容は、２人の作詞した曲(４曲)、ウェディングドラマ、ラジオの司会でおなじみのショッカー０野さんを迎えたカラオケバトルなど盛りだくさん。

■TDKレコード／発売予定７月25日／予定価格：3000円（税込）



⇧吉田古奈美、荒木香恵のコンビにショッカー０野が乱入で盛り上がる

CD ルパン三世 EDテーマ レコーディング

この夏放送予定のルパン三世のTVスペシャルに、久川綾さんがヒロインとして出演。EDテーマ『月と太陽のめぐり』も久川さんが歌う。そこでレコーディングの感想を聞いてみた「人気のあるルパンの曲ということで緊張してますが、がんばります」とのこと。

■バップ／発売予定７月１日／予定価格：1000円（税込）



⇧久川さんのジャケット写真より。表面はルパンとヒロインのイラスト

ゲーム 続 初恋物語〜修学旅行〜 アフレコ

読者期待の恋愛シミュレーション『続　初恋物語〜修学旅行〜』。その小学生編のアフレコが、ついにスタートした。

小学生編のアフレコでは、ユーザーが操作する主人公、神崎弘也役に、瀧本富士子さん。主人公の幼なじみで、このゲームのヒロイン的存在、高瀬祐花役に高橋美紀さん。そして小学生編の恋のお相手には、松原葉月役で小西寛子さん、橋本枝奈先生役で平松晶子さん、中山芹香役で岡村明美さんのアフレコが行われた。そこで今回アフレコを行ったみなさんに、コメントをいただくことにしたぞ。

高橋美紀（祐花役）



祐花は成長するキャラなので、自分の幼なじみのように思えるキャラになりそう

瀧本富士子（弘也役）



弘也は、キザなセリフもしゃべりますが、誰にでもやさしい男のコなので応援してね

小西寛子（葉月役）

葉月ちゃんは、おとなしい性格なので、みなさん、どんどん口説いてあげてくださいね。お願いします♡



平松晶子（枝奈役）



このゲームはセリフの量がたくさんあって、内容がよく作り込まれていると思います。絶対プレイしてみてね

岡村明美（芹香役）

芹香は、活発そうな外見に対して、内面は素直に男のコに好きと言える。そういう部分を演じられたらいいな

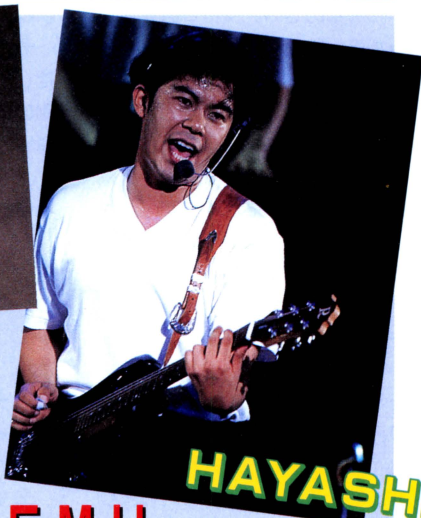


ライブ

去る５月19日、赤坂ブリッツにてＥ・Ｍ・Ｕのライブが行われた。

オープニング。曲が始まると、黒い服に身を包んだ緑川光さん、置鮎龍太郎さん、坂口大介さん、石川英郎さん、林延年さんら５人が登場し、「僕たちの方程式」をダンスを交えて歌い上げた。途中、『卒業M』のドラマコーナーをまじえながら、５人のソロやギター、キーボードなどの生演奏を披露してくれた。最後にはＶｉｒｇｏから花束のプレゼントがあり、熱いステージの幕が閉じた。





E·M·U ファーストライブコンサート







『アニメフリークＦＸ』シリーズ最新情報

アニメフリーク 第9回 情報局



協力：NECホームエレクトロニクス

『アニメフリークFX Vol.4』以降の内容をプロデューサーに直撃インタビュー敢行！

今回のアニメフリーク情報局は、『アニメフリークＦＸ』シリーズのプロデューサー、深川悟郎氏に『Vol. 4』以降はどうなるのかインタビューを行った。

――『Vol. 4』以降のシステムは『Vol. 3』までと同じような感じになるのでしょうか？

『Vol. 3』までのシステムは引きずりません。しかし、基本コンセプトである、アニメファンと声優ファン以外のターゲットをまったく無視した作り、というのは変わりません。ＦＸを買っていただいたアニメファンの方だけが楽しめるＯＶＡバラエティなのです。

――コーナー数は増えたりするのですか？

『Vol. 3』ではコーナーを分けすぎちゃって、内容が薄くなってしまったという傾向があったんですよ。次回からは、コーナーの数を減らしてでも内容を濃くしようかなと。また、単なる映像たれ流しだけではなく、インタラクティブ性を持たせたものも入れたいなと思います。『Vol. 4』以降の基本的な柱となるのは、声優が１本、新しい形のアニメが１本、もう１つは人気アニメの特集が１本という形になります。

――新しい形のアニメとは？

タイトルはまだ秘密ですが、ただ15分の映像を３回やって終了というのではなく、ちょっと変わった見せ方をしたいと思います。

――具体的にはどんな感じになるのですか？

ユーザーに自分で理解してもらいながら楽しんでもらえる、ユーザーサーチ型ＯＶＡというものです。ワンランク上のアニメファンにおくるＯＶＡを目指しています。

――６月の22、23日に行われる「アニメフェスティバル」で、『虹の天使隊プリズムナイツ』というアニメを発表するという情報をつかんだのですが、それが『アニメフリーク』のＯＶＡなのでは…。

ご想像にお任せします。

――アイドルフリークは、なくなってしまうのですか？

アイドルフリークはユーザーの意見が賛否両論だったので『Vol. 4』では入りません。しかし、復活を望む声が多ければ、そのときには復活させます。『アニメフリーク』は、ユーザーのためのソフトなので、ユーザーの意見でどんどん変わっていきます。

――最後に。『Vol. 4』以降の発売スケジュールは？

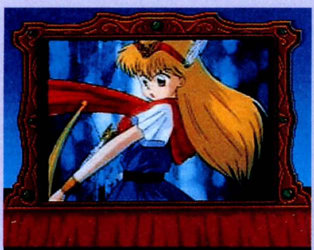
『Vol. 4』は、10月か11月に発売したいなと思います。『Vol. 4』が発売されてからは、３、４ヵ月ごとに『Vol. 6』まで発売したいと思いますので、よろしくお願いします。



⇧現在「女神天国II」のマスターアップ直前で、大忙しの深川悟郎氏

『アニメフリークＦＸ』の歴史

アニメファンのためのゲームソフト『アニメフリークＦＸ』も、現在『Vol. 3』まで発売中。アニメーションだけでなく、声優さんのムービーも数多く収録されているぞ。



『アニメフリークFX Vol.1』

特集は「赤ずきんチャチャ」。『女神天国』のリリスとデートできる、アイドルフリークがファンの間で話題となった。



『アニメフリークFX Vol.2』

特集とアイドルフリークは、人気アニメ『ブルーシード』。ＰＣ-ＦＸ美少女コンテストの募集も行った。



『アニメフリークFX Vol.3』

特集に『天地無用！』、カラオケは『エヴァンゲリオン』が入ったお得な１本。『魔剣道Ｚ』の舞ちゃんを、のぞき見もできる。

インフォメーション

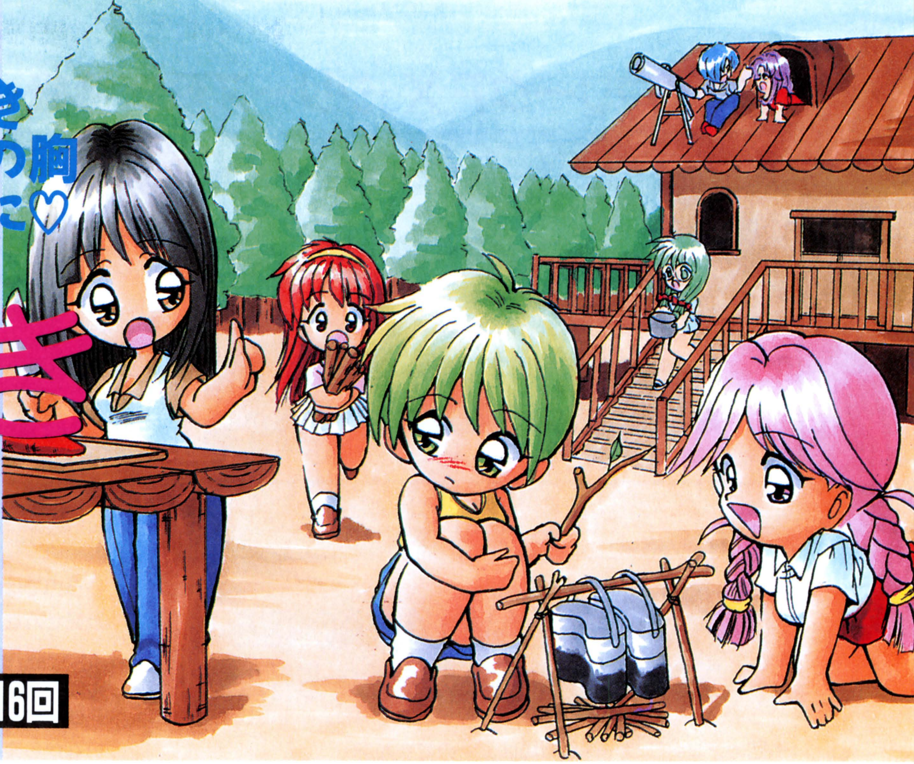
次回のアニメフリーク情報局は、２ページに戻ってアニメフェスティバルでの大野まりな情報を詳しくお届けする予定。また、このコーナーでは、アニメイラストグランプリのイラスト、大野まりなさんへのお便りも募集しています。官製ハガキに、住所、氏名、年齢を書いて、下記のあて先までどしどしご応募してください。

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
ＴＩＭ ＰＣエンジンファン編集部「アニメフリーク情報局」係

コナミ OFFICIAL

このときめきがあなたの胸に届くように♡

ときめき放課後クラブ 第16回

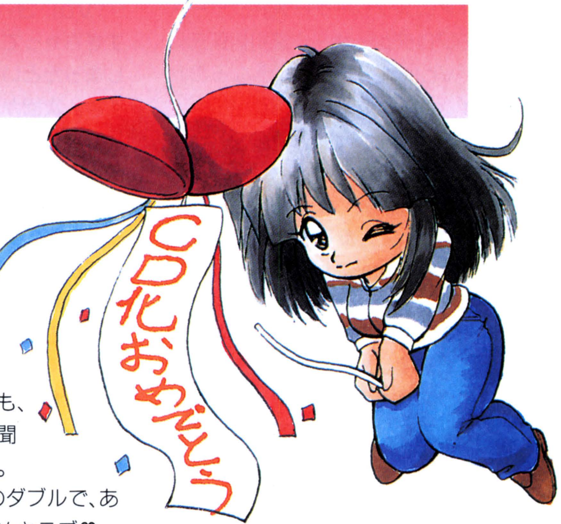


今月はCD-ROM化記念 収録の様子を完全レポート！

ども、先月からこのコーナーに登場しているOです。今月は、スペシャルCD-ROMになったこのコーナー。誌上版では収録の様子をみんなにお届けするぞ。内容に関しては、CD-ROMを聞いてもらうとして、CD-ROM版の感想を待っているので、ドシドシ送ってね。収録の様子は次ページのレポートまんがを見てね。玉里先生入魂のレポートの感想も待ってます。それでは、桜ちゃんからのメッセージをどうぞ。



みんな、ハートときめいてる？　あなたの恋のサポーター、丹下桜です。今月号の付録のスペシャルCD-ROM、みんなはもう聞いてくれた？　いつもの“ときめき放課後クラブ”が、ページを飛びだしてCD-ROMに収録されているんだよ。この中で桜は、ラジオの番組風にパーソナリティを務めています。PCエンジンファンオリジナルコーナー“ときメモ僕のこだわり”はもちろん、みんなの想いがいっぱい詰まったおハガキをご紹介したり、曲をかけたり…。まだ聞いていない人も、詳しい内容は是非、聞いて確かめてみてね。誌面とCD-ROMのダブルで、あなたのハートにときめきラブ♡





⬆みんなのハガキに目を通している桜ちゃん。読者のみんなに桜ちゃんの声がそのまま届くのは僕らの夢だったよね

お便り募集

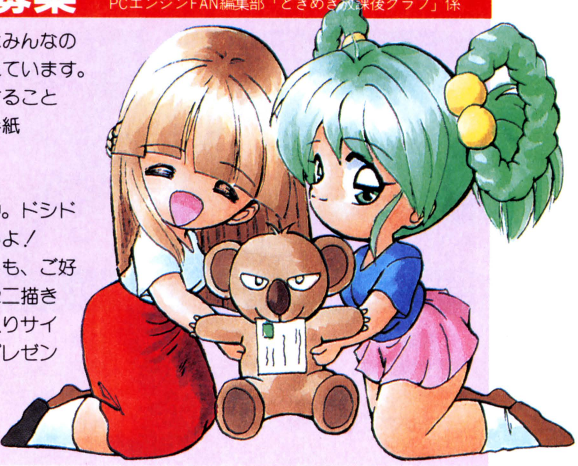
〈あて先〉〒105 東京都港区東新橋1-1-16　TIM
PCエンジンFAN編集部「ときめき放課後クラブ」係

このコーナーはみんなのお便りで構成されています。

- ●ときメモに関すること
- ●桜ちゃんへの手紙
- ●フリートーク
- ●イラスト

などなど大募集中。ドシドシお便り待ってるよ！

今月のプレゼントも、ご好評に応えて玉里栄二描き下ろしイラスト入りサイン色紙を5名にプレゼント。描いてほしいキャラをひとり書いてね。



　イラスト／玉里栄二

ときめきプレゼント応募券⑧

レポートまんが とつげき もっとメモリアル

作画：玉里栄二

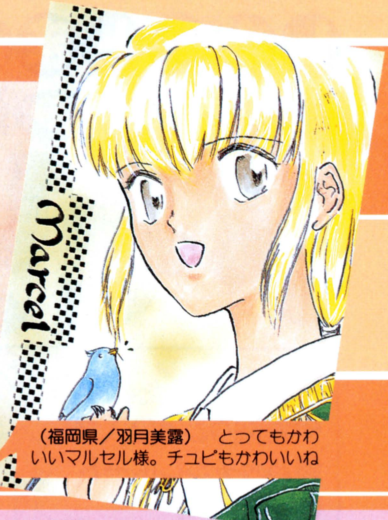


月刊アンジェリークFAN

全国の乙女のハートを守護聖サマに届ける

ラブラブフラッシュ大♥作♥戦

新タイトルや『2』が発表になったので、今回はいつもと少し内容を変えて、パァーっとやることにしましょうか！



（福岡県／羽月美露）　とってもかわいいマルセル様。チュピもかわいいね

高津サマにラブラブフラッシュ＝特別編＝

ついに全国の女王候補のみなさんが、待ちに待った日がやってきたね♡　そう、『アンジェリークSpecial2』に関する情報が公開されたのです。さらに、新タイトル『ふしぎの国のアンジェリーク』の発表もあって、ますますアンジェにハマりそう。そこで、今回は「大胆予想／」のコーナーをちょっとお休みして、新作に関するお話を中心にお送りしまぁす／　もちろん高津サマのコメント付きよ。

2本の『アンジェリーク』登場！

まずは『2』からいってみましょう。12ページからの記事を見ると、どうやらこのコーナーでもうわさになっていたプレゼントイベントが実現しそうね。プレゼントがあるってことは、お買い物もできちゃうのかしら。プレゼントを抱えた新キャラのお兄さんがいたから、彼から購入することになるのかな？　お買い物システムも、このコーナーが発祥の地（？）なので、ちょっとうれしいね。そのへんのことを高津サマからコメントいただきました。

●守護聖様へのプレゼントをはじめ、みなさんからのご意見を参考にした仕様を、たくさん取り入れたいと考えています。「入れようかどうか」と迷っていた仕様も、要望をいただくと、「よし、絶対に入れよう／」と、とっても力強い励みになります。どうかこれからも、ご意見をお寄せ下さい。開発陣一同『アンジェリーク』はファンのみなさんといっしょに育てていきたいと、思っています。

みんなの送ってくれたハガキが、ちゃあんと反映されてるんだね。

さて、お次は『ふしぎの国のアンジェリーク』の番。これは、8ページの記事を見ると、どうやらすごろく形式のゲームらしいね。こっちのコメントも、ぬかりなくもらっちゃってるよ。

●次期女王候補のみなさん、試験の調子はいかがですか。緊張の連続に、少しだけ疲れてはいませんか？　そんなあなたを不思議の国にご案内します。日常から抜け出して守護聖様とお話ししたりゲームをしたり…。そこで思いもよらない人に会えるかもしれませんよ。

『アンジェリーク』シリーズのキャラが総登場、しかも、カティス様まで登場するってウワサだよ。みんなは、カティス様知ってる？　CDドラマに登場するキャラなんだよね。『2』にはいないけどこっちにいたんだ。ちょうどイラストが来てたから、下に載せちゃおう。このコーナーでも、けっこう人気が高いんだよ。どんな設定になるかは、まだ未定みたいだけど。



（石川県／らんちょん）　これがカティス様です。シブめでグー♡

光栄発　アンジェグッズ情報局＆プレゼント

まずは、いよいよ最終巻となる「アンジェリーク外伝～無限音階～Vol.4」だ。リュミエールを中心とした守護聖たちは、歌う民の少年の暴走を止めることができるのか？　ジャケットも、4枚のCDを全部買うとある仕掛けに気付くよ。次はプロのまんが家さんたちが描いた「アンジェリークアンサンブル3」。意外な人が描いてて楽しいよ。今回はCDの「～Vol.4」を3名様にプレゼント。応募券をハガキに貼り、投稿のお約束を見て送ってね。



アンジェリーク外伝～無限音階～Vol.4
3000円　発売中
4巻全部集めよう。ジャケットが…！



アンジェリークアンサンブル3
1600円　6月下旬発売予定
もちろん由羅カイリさんも特別参加してるよ。



⇧自分の健康を、人々に削り与えているような守護聖…（実在しません）

マンガ／山田猫吉

俺の想いを届けろ！ =オリヴィエ編=

今回は、みんなのお姉サマ的存在（?）のオリヴィエ様が登場しまぁす。美しい外見と、意外と男っぽい声に、グラグラきちゃってる人がかなりいるみたいね。



オリヴィエ様にラブラブフラッシュ！

それじゃ、文字ネタからどんどん紹介しちゃおう。

●オリヴィエ様さえいてくれたらほかにはなーんにも望みません!! この方のためだけに毎日かよいつめる私。たまにはほかの方と思っていても、いつもこの方とラブラブエンディングになってしまうほど♡　夢のなかだけでもいいので私だけのオリヴィエ様でいてください♡　（東京都／こ♡こ♡ろ）

彼女はオリヴィエ様〝激ラブ〟らしいよ。すごい表現だね。

●だれよりも綺麗で優しいオリヴィエ様。ロザリアに取られそうになって冷たいお言葉。本気で涙が出ました。絶対渡すもんか！　と。それ以来、だれを差し置いてもオリヴィエ様だけはゲットを忘れません。なによりも湖で「コ・ド・モ、なんだから」のセリフが大好き。今1歩の人気のようだけど、みんなに本当の優しさと、男らしい強さを知ってもらいたいような、私だけを見ていてほしいような、複雑な気持ちデス。　（奈良県／澤田美幸）

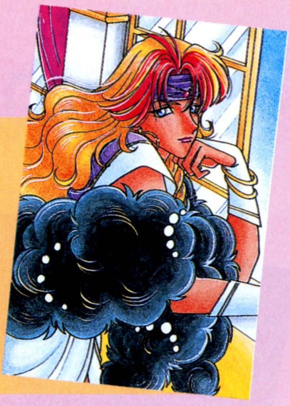
オリヴィエ様はセリフが人気高い。「好きだよ」は、初めて聞いたとき腰にきちゃったもんね（笑）。あ、クラヴィス好きの息子さんによろしく言っておいてね。

●オリヴィエ様は私のセカンド・ダーリンで、結婚したい守護聖ナンバー1♡　彼とだったら何年たっても「友達みたいな恋人」みたいな夫婦（ややこしいけど、本当にこんな感じ！）でいられると思いませんか？　（広島県／佐々木潮留）

うん、ややこしいけどわかるよその気持ち。てなわけで、けっこう人気だったオリヴィエ様。たしかに2番目、3番目に、という人はいたけど、応募総数が多くて、選ぶのがたいへんだったんだよ。



（広島県／ささきりえ）　またまたCGで描いてくれました。そうか最初から…



（岐阜県／手貫小路）　何で色をつけてるのか、知りたいな♡



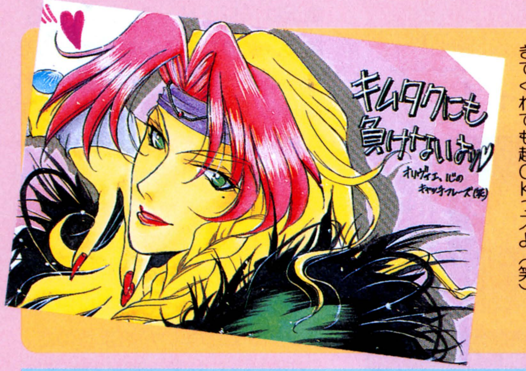
（秋田県／月影騎士）　本当に、あの声がまたいいんだよね。マイッタ！



（愛媛県／Jodan）　千代紙で、キレイな絵を作ってますねえ。パチパチ



（千葉県／水原くーや）　キレイに描けてるよ。なんか、とっても色っぽいオリヴィエ様。彼にはウィンクと投げキッスが似合う（?）



（広島県／広島人）　そうそう、オリヴィエ様の色気があれば、だれにも負けないよねえ。あ、あと、一生ついてきてくれても超OKっスよ（笑）



（兵庫県／ゆみこ😊）　ちょっとペンネームに苦労しちゃったよ（笑）

投稿のお約束

やぁ、みんな元気かい？　今回はついにこの俺、風の守護聖ランディが投稿について説明するよ。まず、どのコーナーにも必ず書いてほしいのが、あて先、みんなの住所、名前、年齢（職業）、電話番号なんだ。そしてコーナー名の**「俺の想いを届けろ！」**、**「イラスト＆4コママンガ」**、**「大胆予想！」**、**「守護聖サマ新衣装コンテスト」**、**「アンジェ♡プレゼント⑧」**などを、しっかり書いてくれ。締め切りは、「俺の想いを届けろ！」の、俺ランディ宛が7月8日、クラヴィス宛が8月8日だ。あと、「守護聖サマ新衣装コンテスト」は7月30日で、「アンジェ♡プレゼント⑧」が7月26日。どれも当日消印有効さ。

ちなみに、新衣装コンテストは、あくまで自分の趣味でいいんだから、発表になってる衣装にこだわる必要はないんだ。好きなように描いて送ってくれよ。結果は、8月30日発売の本誌10月号で発表するのさ。プレゼントのほうは、賞品の発送をもって発表とさせてもらうよ。ところで、「俺の想いを届けろ！」のコーナー名って、俺のセリフからつけられてるって知ってたかい？　もちろん知ってるよね。それじゃ、また来月！

あて先

〒980　仙台市青葉区二日町6-7シャンボール青葉2F
TIM PCエンジンファン
「ラブラブフラッシュ大♥作♥戦」係

次の守護聖様はランディ様です♡

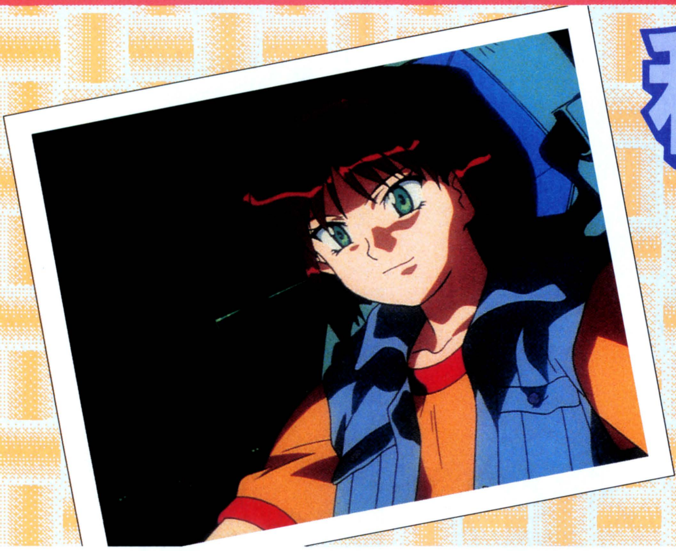


次号の「俺の想いを届けろ！」は、ランディ様への想いを大募集♡　クラヴィス様エール様も募集中！

アンジェ♡プレゼント
応募券⑧

今月はOVAに焦点をあて、ゲーム化を検証

移植の泉





今回の移植の泉は、趣向を変えて人気OVAの2本立て！　小説やドラマCDがヒット中の「それゆけ！　宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」と、新人声優を多数起用した意欲作「Ninja者」の登場だ。

アニメ　それゆけ！　宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ

●制作：メディアリング　●発売予定日：全3巻発売中
●価格：各5800円(税込)　●販売：キングレコード

今度はアニメでゲットレディ！

小説、ドラマCDで人気の「〜ヨーコ」がついにアニメ化。高山みなみさん、林原めぐみさん、宮村優子さん、新山志保さんら人気女性声優が主人公チームの声を担当し、重厚な作品となっている。



ターゲット、ロック・オン。洋子には戦争もゲームも同じ

選ばれし宇宙最強の女子高生



山本洋子(声・高山みなみ)

私立東綾瀬高校の1年生。成績優秀だが、実は足立区にこの人ありと言われるほどのゲームの天才。TA−29のパイロットにスカウトされて、ただいま連勝街道まっしぐら。

御堂まどか(声・林原めぐみ)



運動神経バツグンの洋子の同級生で、TA−25のパイロットに抜擢。実はアニメおたく。

白鳳院綾乃エリザベス(声・宮村優子)

柔術の使い手で、格闘戦艦TA−27のパイロット。「綾乃ちゃんすっとばす」ってか。



松明屋紅葉(声・新山志保)



未来のアクションスターを目指す、強襲空母TA−23のパイロット。関西出身らしい。

どんな内容か教えてあげるわ…!!

西暦2990年代。人類は「TERRA」と「NESS」という2大勢力が、宇宙の覇権を争っていた。戦況は「レッド・スナッパーズ」なる、強力な4人の姉妹チームを抱える「NESS」が優勢。それに対し「TERRA」は強力なTA−2系列鑑を開発し、パイロットには過去の世界から、天才ゲーマー山本洋子ほか4名をスカウトしてきたのだ。彼女たちにかかっては、さすがの「レッド・スナッパーズ」も敗退。これより2大トップチームの争いが始まるのだ。



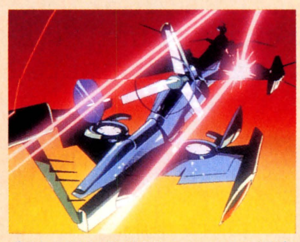
洋子たちのライバル、レッド・スナッパーズ



爆発寸前のところでライバルを助ける洋子

これがTA−29だ

天才科学者カーティス・ローソンにより開発された、特1級打撃戦艦。強力な要塞用インパルス砲「エヴァブラック」を内蔵するなど「TERRA」最強のマシン。アソビン教授と名付けられた、サポートAIを内蔵しているため、ほとんどのことは自動で行われる。



特I級打撃戦艦TA−29の勇姿。主砲のエヴァブラックは超強力だ

アニメの次は…

移植の可能性 30%

小説、漫画、ドラマCDと、マルチな展開を見せる「〜ヨーコ」。次の展開は、ゲーム化は、そのへんをアニメ・ドラマCDの発売元であるキングレコードさんに、聞いてみた。「残念ながらゲーム化の予定は今のところございません。しかし洋子はゲームの天才という設定ですので、ゲーム化した場合、すごい活躍が期待できるのでは」とのことである。でもゲームで洋子と対決なんてことになったら、勝てるチャンスなんてあるのだろうか、ともかく期待したいものだ。

アニメ

Ninja者

●制作：ユーメックス　●発売予定日：上・下巻発売中
●価格：各5800円(税込)　●販売：東芝EMI

祖国再興を目指す六人のNinja

これは軍事大国カブスによって滅ぼされたビャクロ国を再興させようとする6人の忍者の物語。彼らは一人前の忍者になるために、3組に分かれて卒業試験を受けるのだ。監督・キャラクタデザインは、「NG騎士ラムネ&40」等で人気の菅沼栄治氏が担当。声優陣には、小西寛子さんをはじめとした若手声優を起用しているため、新鮮な作品に仕上っている。



⬆カブスの忍者に襲われる、サクラとポチ。2人のチームワークで相手を倒せるのであろうか

主人公チーム

サクラ（声・小西寛子）



陽気で明るい性格。忍者としての才能は天性のものがある。得意技は手裏剣。

ポチ（声・宮田始典）



純粋で熱血的な性格。忍者としての才能には欠けるが、巻物の力を得てサクラたちを助ける。

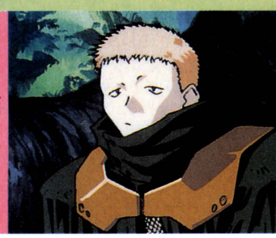
ライバルチーム

マツリ（声・中島麻実）



サクラのライバルで、格闘系が得意。強気な性格だが、女っぽい部分もある。カエルが苦手。

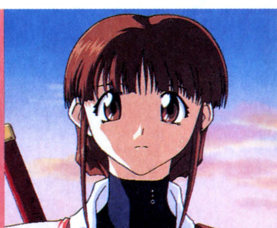
ハヤシ（声・石塚堅）



いつもボ〜ッとしているが、得意の火薬兵器を使っての攻撃は目を見張るものがある。

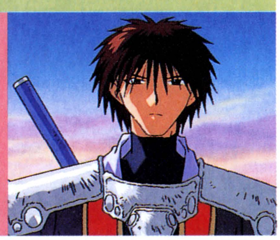
マジメチーム

ユメ（声・宮嶋ひとみ）



のんびりした性格で、戦いよりも料理しているほうが似合うタイプ。カヲルを慕っている。

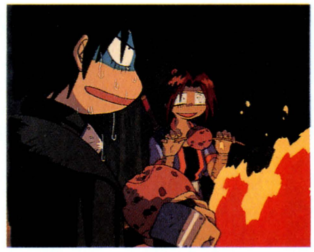
カヲル（声・鈴村健一）



里の頭領ユキノブの息子で、実力もあるため、6人の中ではリーダー的な存在。

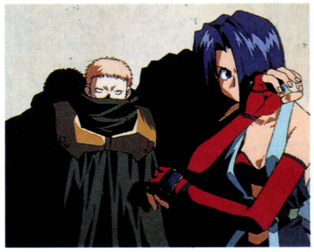
秘伝の巻物を求め、三組の争奪戦

物語は、ビャクロの国を追われた忍者たちの隠れ里にはじまる。主人公サクラたちは、正式な忍者になるため特訓中、そして卒業試験として、3組に分かれて旧ビャクロ城に忍び込み、秘伝の巻物を取ってくることになる。ところが、ビャクロの姫が持つ力を狙うカブスの忍者に妨害され、物語は意外な方向へ進んでいくのであった。



⬆忍者としては、なかなかの腕をもつサクラだが、料理の腕はイマイチ

⬆敵に発見されたマツリとハヤシ。とるべき道はハヤシの爆弾攻撃だ





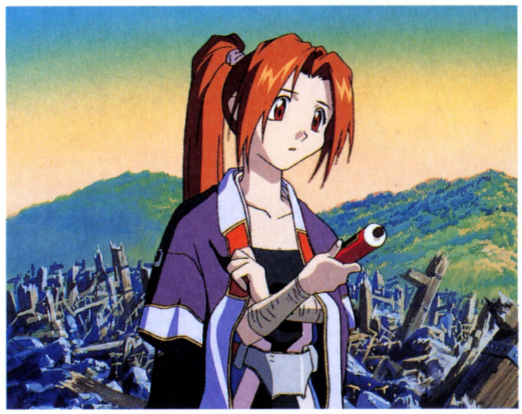
⬆「試験に落ちたらカヲルのお嫁さんになる」と言いだすユメ

巻物の力とは

口にくわえて念じることにより、ものすごい力を発揮できるという秘伝の巻物。その効果は、小柄なポチも巨大なガマガエルに変身することだってできるのだ。そして高級な巻物の力は、一国をも滅ぼす力を持っていると言われている。



⬆巻物の力で角付きガマガエルに変身し、敵と戦うポチ。やっぱり忍者たるもの大ガマカエルに変身しなきゃね



⬆ビャクロ城の書庫で偶然手に入れた、秘伝の巻物の力を解放してしまったサクラは、その力の強大さにとまどいを覚える

今度はドラマCDで

移植の可能性 30%

監督をするのは初めてという、菅沼栄治氏の意欲作「Ninja者」。今後ゲーム化の予定はあるのか、発売元のユーメックスさんに、そのへんを聞いてみた。「今後の予定としては、6人のキャラクタを前面に出したドラマCDで、オリジナルの展開をしていきます。本編の続きについて、まだ具体的なリリース日は決まっておりません。ゲーム化につきましては、本編終了の後に考えていきたいと思います」とのこと。菅沼キャラがゲームで活躍する日が楽しみである。

読者の読者による読者のための大放言パラダイス

Reader's Land

総天然色ギャラリー



▶長崎県／ルシファー道向クン

●超力作、OVAとTVと映画オール出演!! 前も書いたケド、ルシファー君の影の実力(!!)にはホント驚き（そのときも『天地～』だったネ）



▶鹿児島県／葵きつねサン

●今でも十分に遊べるしレイ、仙台のくまサンが「PCエンジンのRPGで最高に好き」な作品。未体験者は中古屋へ！



▼埼玉県／蓮サン

●画面写真が出たばかりで、頑張ったねー（虫メガネで見て描いたとか）。このデキは〝鼻の穴ブーム〟の幕開けか!!（ゴメンナサイ）

●曲が良いのでーすゥ。サントラ版（もう手に入らないかな?）は必聴モノよォ。やっぱァ、タイトーのサウンドはGOOD



▶長崎県／Rustleクン

●カワイイ♡ 美少女人気に戸惑いつつ初投稿してしまうとは〝きゃんバニ〟恐るべし



▶埼玉県／いしづか石クン



▶兵庫県／明宮村サン

●パソコン版の『～VI』も発売延期だしィ…ファルコムファンには悲しい情報が多い、今日このごろ



▶広島県／麒麟クン

●これでユーザー増加だ！ 逆バージョンを求める女性ユーザーも多いケド（笑）

●写真を出した途端、このネタが多いのよォ。勘違いして増長するからァ、ヤメてよォ



▶愛知県／くたびれたまゆげクン



Free Talk

みんなダンス系

最近の声優のCDは、オリコン上位に入るようになりましたよね。でも流行のせいか、ダンスミュージックが多いなぁ。林原めぐみさんもその系だし、椎名へきるさんのシングル『目を覚ませ男なら』はｇｌｏｂｅの『SWEET　PAIN』のサビとソックリだし、高山みなみさんはTWO－MIXだし。悪いとは言いませんが、みなさんの意見はどうでしょう？　（山形県／さかなクン）

流行りだから仕方がないんじゃなーい。それより、声優がみんなCD出すほうが問題よォ。㊄高山みなみさんは昔からバンド活動をしてて、小室氏より以前からユーロ演ってたんだって。

任意に選べる⁉

最近のアニメ系ゲームの配役はキャスティングになってないと思います。出てくる声優が大体、決まっていると思いません？　「人気声優A～Cから任意に選べ」みたいな。本来キャスティングとは、その配役に合った役者を選ぶ作業のハズ。たとえばサターン版『天外魔境～』では、特撮ヒーローものの悪の女王役で有名な曽我町子さんを起用するなど、かなりコダワリを感じるんですが…。最近は「このキャラならこの声」ではなく、「この声優は売れるから」で選ばれているような気がしてなりません。　（東京都／岸辺瑠伴クン）

編集部実況。「人気は実力だ！」と編集部員O君。「悪の女王と言えば曽我町子しかいない！　ハマりすぎっ」と檜山P子サン。「声優で買う人がいるしなぁ、編集部にも（笑）」とくまサン。「ベテラン陣や普通の女優さんにも演じてほしい。宮崎アニメを観るたび、そう思うよ」と軍師らんまる師。さて、みんなの意見は？。

後悔なし！

俺は今までに買ったPCエンジンやPC-FX、ソフトのレシートを捨てずに持っている。計算してみたら、なんと15万6069円にもなった。「なーんだ、大したことないじゃん」と思われるかもしれない。だが、俺はPCエンジンユーザーになって半年も経ってないから、けっこうスゴイ出費だと思う。しかし！　PCエンジンが好きだから、全然後悔してないぜ！　（広島県／ラインハルトクン）

私は白PCエンジンからだからァ、そんなモンじゃないよォ。計算したら自分がいちばんビックリすると思うなァ。㊄好きなコトにお金をかけられるだけで幸せ、オホホ♡（⇦バブル世代）。

O君、発見⁉

5月3日、秋葉原の同人誌ショップにて、編集部員O君らしき人物を見かけました。時間は午後1～2時の間。6月号P104の人物とかなり似ているので、本人だと思うが…。髪形は写真と同じだし、左手にしていたグローブも写真と同じだった。これは、まどか&ちはるさんに裏を取ってもらうしかないな(笑)。結果がわかったら後記にでも、わかるように書いておいてください(笑)。

（神奈川県／PUNKSクン）

本人はこの日、九州(実家)にいたとか（福岡のコミケにいたとの説も)。秋葉原の人は〝双子説〟のある軍師らんまる師（似てるの～）だったら笑える。

⬆乳首のタタリよォ。㊄「胸が大きくなるしるし♡　ヤッタネ」とくまサン、「父親がなったが、男の場合は心配無用」と檜山P子サン。続報(？)待つ…お大事に



◀愛知県／相原一葉クン



◀神奈川県／ハラペコ丸クン

⬆こういう人たちなのよね、ホントに。でも20億円のダイヤって、売ってるのかな？　先日、銀座にオープンしたティファニー本店なら、売っているんだろうか…



◀宮崎県／S・甲賀クン

⬆一瞬、『アイアンリーガー』と間違えちゃいましたァ、ごめんなさーい。『ゼロイガー』ですねェ。硬派ですねェ。楽しみだわァ、ワクワク

足りないんか…



⬇似てる率80%。もう少しスマートで、目も大きくすれば、カ・ン・ペ・キ♡　そうそ、愛用品〝イルカのネックレス〟を忘れずに



◀兵庫県／しょーと・たいむクン

買わない理由

読者でPC-FXを持っていない人もいると思います。でも、これを読んでるってコトは、興味はあるハズ。金銭的理由はともかく、それ以外はなぜ買わないのか。また「こうなれば買う」というのがありますか。僕の場合『天外魔境Ⅲ～』待ち状態。他の次世代機はRPGが弱いので、そこにつけ込むのだ／ ファルコム作品の移植とかね。でも、アニメ戦略は大歓迎。このまま続けてほしいです。（埼玉県／大宇宙まきるクン）

まどかは女性ユーザー獲得なら『ジャニーズ育成ゲーム』を出すべきだと思う／

妙にH

それモンのゲームならともかく、マジメなPC-FXのゲームでもアニメシーンが妙にHっぽくありませんか？ ゲームはしっかりしているのに、意味もなくパンチラしたり（『ミラークルム』）、胸をアップにしたり（『デア・ラングリッサー』）…。そんなことしなくても、彼女たちの魅力は十分ありますし、私は毎回「こんなシーンは不要」と思ってます。PCエンジン時代からの風潮とはいえ、私はあまりこの現状には共感できません。（京都府／涼格朱銀クン）

『デア～』のオープニングはァ、私も腰抜けよォ。「これでもか！」と胸や尻の強調でェ。㋮なければナイで、寂しい…いや、お約束が楽しい場合とかネ。㋠お姉様、イヤらしいオヤジみたい。

これでメジャー!?

5月11日、TBS系「報道特集」で「ゲーム業界最前線」が放送された。NECインターチャネルが取り上げられ、多部田さんが出演してた。よくゲーム関係の番組に出演する中山社長（セガ）や山内社長（任天堂）と肩を並べるようになったのね（?）。番組内で多部田さんが本誌'95年8月号を使って『卒業R』『誕生S』の説明をしてた。これで、もっとメジャーになれるかな（でも…かないみかさんって「タレント」だったの?）（岩手県／バニッシュモンスタークン）

多部田さんって森田健作に似てると思う…って、関係ない話ですね、スミマセン。

ゲーム界参入!?

初投稿です。よろしくお願いします。テレビ東京の『ASAYAN』を見ていたら『バトルヒート』のエンディングテーマが流れ、なぜかあのT・KOMURO氏もいた。「また新人が出るのか？」と思って聴いていたけど、あれって一体、なぜなんですか？ （千葉県／上丸喜雄クン）

同ネタ多数。あの曲の監修は小室氏の片腕・久保こーじ氏なので、そのカラミかと…捜査続行、今月休みなので（笑）。

拡大版で！

初めまして／ 創刊号から読んで、一度も投稿していない者です。リーダーズランドの拡大版として、この本の8年間（確か11月号のハズ）の思い出や、その間にあったPCエンジンの出来事をみんなから集めてはどうです？ それを11月号で特集するのは？ 募集してくださるとうれしいです。（岐阜県／光と希望クン）

8周年には1ヵ月早いケド、10月号のテーマにしましょう。詳しくはP55を見てネ。

○『～2』では、イマイチ目立ってなかったのよね、彼女。やっぱ、いずみがいるから…？ それにしても〝身も心もあげてしまった〟って…スゴイ表現だなあ（笑）



▲岩手県／雌子信宏クン

▼神奈川県／米ットFXクン



○先日、まどかはくまサンにビデオ貸して、ついに信者にしてしまったよーん（笑）。でも、どうしてみんな、綾波しか描かないのかなあ？ アスカを描いてよぅ～♡



▲香川県／かざりかえでサン

○新作が80本…PC-FXってコトはァ、やっぱ美少女ゲーム…？ うわー、死にそう、本当にィ。㋮そりゃ、大変だぁ。せめて40本くらいでもイイかな…うひゃひゃ♡（⇦バカ）





▲東京都／塩サバクン

○イヤイヤ描くなって（笑）。東京暮らしはいかが？ ㋠お姉様ったら、アナタ探しにバイトしているという某居酒屋に徹夜明けで行ったのよオ。㋮牛肉角切りと塩サバを注文…捜索失敗（笑）



▲愛知県／くたびれたまゆげクン

○同意見多数（笑）。あと、ダイエットも。まゆげクンを見習って、スッキリしてね。㋠だからってお姉様、学生服姿のまゆげクンの写真、定期入れに持ち歩かないでくれるぅ？ 危ないよ

○そうそ、もうすぐ『下級生』も出るコトだし（本が出る頃には発売されてるケド）、楽しみネ。唯フェチ（何だ、それ!!）の軍師らんまる師は、発売日に徹夜入稿明けで買いに行くとか



▲和歌山県／勇者ニケクン

とってもボクちゃんなん

●①ある日、深夜に帰宅したら〝僕のベッドにパジャマ姿の見知らぬ美少女（前田愛に似てる）が寝ている〟という、とても恐ろしい夢を見た…。②その娘が突然起き上がり、「遅かったじゃないの、お兄ちゃん。とっても寂しかったんだよ～」と言って、泣きながら僕に抱きついてくるところで目が覚めた。③改めて自分が〝かなり危険な欲望の持ち主〟であるということを再認識した。④つい最近、ロルフィーが13歳であることを初めて知った僕は、とても大きなショックを受けたのだった。（次のページへ続く）

Free Talk テーマ編

待望のファンコール大会！　誌面で育んだ友情、憧れ、愛(!?)を熱く語り、エールを送ろう！

● ● ●

今月のテーマ

ずっとあなたが好きだった



おもしろすぎるワ

「頭のどの部分が働いてるの!?俺もこんな発想が欲しいぜ」と思う人が、牛角クンとまゆげクン。おもしろすぎるわ、あなたたち。あと、正当な意見を落ちついた文章で読ませてくれるヘル・ハイネルクン（お母さんはお元気ですか？）。「良い人だな」と思う。（東京都／刀舟クン）

牛角クンとまゆげクンには、壊れ方（失礼）に同意見多数。ハイネル君は「真面目」との意見も多く、好感度№1ですネ。

群を抜くボケ

ボケキャラ常連の西村信彦クン。彼のボケは、群を抜いて素晴らしい。目立たないがおもしろいから、みんなも読もう！（東京都／南部智昭クン）

なかなか渋いところに目が行ったね(笑)。彼のボケは職人技に近いと思うナ。

投稿論に影響

佐藤英徳クン。本名を公表して発言に責任を持つ態度と表現力の高い文章は、僕の投稿論に影響を与えました。今はまだヒヨッ子ですが、いつか佐藤クンのような投稿をしたいと思います。（北海道／近藤正竜クン）

ペンネーム使用が圧倒的に多い中、この堂々とした姿勢と文章力にコール殺到。

師匠と呼ばせて

タメ息が出る美しいイラスト、ほのぼのギャグ。その2つを使いこなすルシファー君。僕の目指す作風の完成型なので、勝手に師匠と呼ばせてもらってます。僕を弟子にしてください。（和歌山県／勇者ニケクン）

今回のカラーイラスト、本当に同人物が描いたとは思えないよねェ。スゴイわァ。

希望の光をくれた

文字オンリー伊藤クン。彼のペンネームは、絵を描かない（描けない）僕に、光を与えてくれた。キラリーン。（福岡県／ネッシークッキークン）

まどかも、センスの良いペンネームだと思う。文章オンリーで頑張ってほしいネ。

魅力ある絵柄

蓮サンです。数少ない女性投稿者かつ、どこか魅力のある絵柄…。自分が持っていないものだけに、「いいなー」といつも思います。イラストレーター目指して頑張ってください。（神奈川県／宍戸岳彦クン）

独特な雰囲気の蓮サンのイラストはファンが多く、女性投稿者のリーダー的存在。

才能の宝庫!?

「法廷倶楽部」時代、友引町の住人クンや幻導機クンが、僕がうまく書き表せないことを、いとも簡単に表現してしまうのを何度も見て「文章力を鍛えねば」と痛感。僕は彼らを含め、ここの執筆陣を超える読者コーナーを知りません。みなさんと切磋琢磨した結果、最近はプロの批評文が駄文に見えるほど。今後もこの場でみなさんと励み合えることを期待します。（宮城県／佐藤英徳クン）

そう言ってくれるとウレシイなァ。私の駄文も、いつか磨かれていくかしらァ…。

恐れ多くも…

幻導機様と司隆様。まとまりのない僕と違い、とにかく文章構成が上手い。まとめ方や簡潔さ、読んだだけで書いた人がわかるなど、見習うコトばかり。ライバルなんて恐れ多い。今後も僕の目標でいてください。（東京都／てすた☆めんとクン）

文章で強く個性を出せるのって、ホントにスゴイと思う。才能なんだろうなあ…。

良き友&ライバル♡

ジャンル別に送ります。ビューティなイラストは相原さん（理由は無用でしょ）、4コマは牛角さん（4コマの鬼って感じ）、イッちゃってる文章はまゆげさんとマスオさん（名前もすでにイッちゃってる）。そして、絵のタッチが好きなチョロッパ～卍さん、女の人ではたこサンとK.O.1さん（この2人の投稿は、心が和みます）、神様的な存在なのが幻導機さん（すでに手の届かない存在）。そして本格的なライバルなのは、かえるの使いさん（今日から君は、オレのライバルだ!!）。僕にはみんなが目標であり、大切な友であり、ライバルです。（東京都／AGUYクン）

今回はコメント少なくしました。いつまでもみんな良きライバル&友でいようネ。



▶埼玉県／蓮サン

もう"くびたれたまゆげ"には、大笑いしちゃったよォ。アナタたちィ、2人セットでのファンコール多かったんだよねェ。Ⓡリーダーズランドに新（珍？）風を巻き起こした、名（迷？）コンビって感じネ

▼東京都／塩サバクン



忙しいんでしょうね。でも、投稿で頑張ってた人がプロで活躍しているなんて、ホントうれしい。頑張ってほしいです♡



◀兵庫県／しょーと・たいむクン

載った回数よりも、インパクトが印象的だったとか。さすがはイラスト投稿者、着眼点が違うね(笑)。でも、うっきーもんきーサンのイラストは、ほわ～んとしててホントにかわいい♡　これを読んだら、またぜひ送ってくださいネ（笑）

10月号のテーマ　大好き、リーダーズランド！

間もなく本誌も創刊8周年。そこで、本誌やPCエンジン、PC-FX、そしてリーダーズランドに対する思い出や忘れられない出来事を募集します。岐阜県の光と希望クンの提案です。（7月28日必着）

とってもボケキャラなん

（前のページの続き）⑤「あんな13歳が本当にいたら、ぜひ一度会ってみたい」と一瞬でも思った自分が情けない。⑥12歳も年下の娘に、なに欲情してるんだか、この男は。⑦このコーナーにはコメントがつかないから、かなり安心して、好き勝手に書いてます。⑧でも、それじゃあ寂しいから、自分で書こう。「やーねェ、変態ってェ～」。⑥「18歳以上推奨だから名前が出せない」という某ゲームと「18歳以上推奨なのに顔写真を雑誌広告に載せた『同級生』」は、どう違うのだろうか？（富山県／西村信彦クン）

♥誌面が結ぶ読者と読者のコミュニケーション広場♥

おたよりキャッチボール

ちょっと待ったぁ～、モノ申す！
掲載されたおたよりに、お互いの意見を交換しあうコーナーです♡

埼玉県
投球1
B級機関クン

『ブルーブレイカー』で、ちょっと気になることがある。それは企画が同じ人という理由で、やたら某恋愛ゲームと比較されることだ。これは双方のゲーム、及びその開発スタッフに対して失礼ではないか？
（'96年6月号掲載）

失礼じゃなく宿命

比較されるのはある程度、仕方がないと思います。企画が同じ人という理由の他に、「恋愛」という同じテーマを掲げているから。しかし、比較されることを意識することにより、メーカー側は「恋愛」というテーマの表現方法の差別化に、重点を置くべきなのでしょう。その結果、元のゲームとはまったく違う作品になるのでは？　たとえばプロデューサーが鈴木裕氏の格闘ゲーム『バーチャファイター2』と『ファイティングバイパース2』はまったく方向性が違うゲームになった。比較することは失礼ではなく「宿命」だと思います。（北海道／近藤正竜クン）

眠れぬ夜、再び!?

伸び悩むPC-FXの現状において、求められているのは強力な牽引力を持つソフトの出現だ。そこに2年前に『ときめき～』フィーバーを生み出した張本人が新作を引っ提げて介入してくるのだから、注目されるのは当然のこと。前作と比較するのは確かに問題がある気がするが、それだけこのソフトには期待が込められているということだろう。果たして2年前の眠れない夜の再現なるか、こうご期待。ＰＳ．今回の問題は、アイドル歌手が売れてくると、同じような名前のＡＶギャルが頻出（ひんしゅつ）するのと同じようなものだ…（多分）。（東京都／かえるの使いクン）

比較されるのもォ、期待が高まっている証拠だよねェ。㋠制作側には不本意な部分もあるだろうけど、それを乗り越える程のパワーで、良い作品にしてほしいネ。いい意味で裏切られたいな。

東京都
投球2
かえるの使いクン

リーダーズランド大賞の賞品、まどかサンを丸ごとプレゼントというのは、どうでしょう。われわれ読者にとっては、夢のような（悪夢？）企画だと思いません？　これで念願の永久就職成立で、めでたし、めでたし。え、要らない？　じゃ、来年に持ち越しというコトで。これで図らずも“常連休刊号成立”になったりして（笑）。（'96年6月号掲載）

やらーん…!?

はぁ、まどかさんが景品ですかぁ。そうですよねー、そのくらいの見返りはほしいですよねー（酔ってます、ワシ）。だけど今年も1位になりそうにないので、少しホッとしてたりして（アハハ～）。あー、でも、ちはるさんが景品だったら、思いっきり燃えるかも（大爆笑）。もー、そしたら1ヵ月に何十枚と送っちゃうよ。牛角クンには、やらーん（死）。
――女性は物ではありません（女性団体）。（東京都／壊れた幻導機クン）

最近、お姉様の発言がイッちゃってるからァ、みんな怖がる、怖がる。㋮まどかは怖がられてたんだ…。㋠そ、その、アイドルから、大人の女性に対する憧れに変化したっていうかァ。㋮やっぱり～？　㋠立ち直り早いねェ…。

静岡県
投球3
吉川左京クン

『同級生2』が、ここに来て予想外の18禁〃　長年（？）僕が求めていたものではあ～りませんか。18禁になった理由、ありゃウソだね。ＰＣ-ＦＸのあまりの不人気に、そうせざるを得なくなったのは見え見え。それに比べ、買うつもりだった『ドラゴンナイト4』ときたら、どうでしょ。相変わらずのせこく強引な乳首隠し。呆れて買う気をなくしたね。あ～あ。（'96年4月号掲載）

問題じゃない

『同級生2』も『ドラゴンナイト4』も、乳首が出てるか出てないかで、買う買わないを決めるほど、安っぽい作品ではないハズ。もちろんH部分も、そのソフトの魅力のひとつ、いや、最大の魅力かもしれません。でも、ＰＣエンジン版『同級生』は18禁でなくてもあれだけ売れたし、プレイした人たちの大部分が感動したと思います。Hだけを求めるなら何もゲームじゃなくてもいいと思うのは、僕だけでしょうか？　エロ本やビデオ観たらいいじゃないですか。ＰＣ-ＦＸをパソコンのようなエロゲー専用機にするのは、やめてくれー（そこまで深刻ではないか）。しかし18禁だらけじゃ、ゲーム機とは言えないですよね。だから〃　早く『天外魔境III～』が出ることを願ってます。（埼玉県／大宇宙まきるクン）

別バージョンで

パソコン版『同級生2』をオールクリアしたとき、かつてない感動に胸が震えた。ディスプレイに映る少女たちと過ごしたひと時は、今でも

愛知県
投球8
くたびれたまゆげクン

200万台突破の店!?



▲愛知県／くたびれたまゆげクン
（'96年7月号掲載）



▲山梨県／ザ・音速クン

㋠これ、ホントなのっ!?　編集部員一同、ざわめいてしまった（そんなコトでどーするよ…）。ぜひ、証拠写真を送ってください。もしかして、ウチの読者の家族とかが経営してる店とか…？

和歌山県
投球9
勇者ニケクン

…そう来たか



▲和歌山県／勇者ニケクン
（'96年7月号掲載）



▲東京都／幻導機クン

㋠というコトはァ、ルシファークンが師匠で、幻導機クンが兄貴でェ…。爆発的な構図だなァ。㋮リーダーズランドの相関図（誰と誰は仲良しとか、ライバルとか）描いたら、おもしろそう

とってもボケキャラなん

●生活百科肉料理基本編。ＧＯ！　①バラ肉はアブラが多いが、焼肉にするとムチャクチャうまい。②鳥のカラアゲ用にはモモ肉、親子丼には胸肉が良い。③牛肉の角切りには、商品価値の低いクズ肉が良い（爆笑）。④「料理なんてできーん」という人、牛肉の小間切れ買って、炒めてレタス巻いて食え。⑤以上。上級編は料理上手にまかせた。⑥ＮＨＫで南の海の人が海ガメを食ってました。なんか、うまそう。誰か海ガメ飼ってないかな。宍戸岳彦クンあたり、怪しい（笑）。（高知県／牛肉角切りクン）

鮮明に覚えている。この感動をより多くの人に味わってもらいたいのだが…突然の18禁化宣言。原作どおりのクオリティは保てるものの、泣く泣く購入を諦めざるを得ない人たちのことを考えると、自分が18歳以上だからといって素直に喜べないものがある。別バージョンとして18歳以上推奨も出せないものか？　この感動を一部の大人たちだけで独占するのは、余りにももったいない気がする。　（東京都／かえるの使いクン）

PC-FXの特権!?

まずは18禁に踏み切ったPC-FXに拍手♪　プレイステーションとかサターンとか64と違って、PC-FXはもともと18禁に踏み切れるトコがありましたからね。ドコも「会社のイメージが…」って理由のようですし。そうなると、98とか98とか98とかで18禁いっぱい出しているNECなんて、イメージ壊れようがないですからねー。…いや、NECとNECホームエレクトロニクスは別物ですけどね。だから不人気だから踏み切ったと言うよりは、みんな踏み切ろうとしたけど、できるのはPC-FXだけだったって言うほうが正しいんじゃないでしょうか。だって、パソコンゲーム市場の3分の1は18禁だって話でしょ？　どこだって触手がワキワキのびるってば。でも、これで18禁ばっかのハードになっちゃったら、それはそれでイヤですねぇ。　（東京都／幻導機クン）

いい作品なんだから、18禁ウンヌンとか、乳首ウンヌン言ってるほうが、何だか作品に対して申し訳ない気がしてきた。ユーザーの年齢層や価値観も多様だし、いっそ別バージョン作るのがいちばん手っとり早くてイイのかも（かえって手間かかるのかな…？）。

神奈川県
投球4 竜聖騎士　西風王クン

「女性を対象としたゲームをどう取るか」で、その人の人格やHに対する意識が見えますね。魔女サンやくまサンは依存的恋愛思考、ターボクンの場合は保護者的・父性本能的な恋愛指向が見られる。編集部員O君や軍師らんまる師は、恋愛に対して危険思想の持ち主のようだ。この2人は征服欲や支配欲が強く、陰険姑息なところがある。自由恋愛って、相手を支配し、縛りつけることじゃないんですよ。（'96年3月号掲載）



…僕の鑑定は!?

キミは富田隆か!?　でも今って、"自由な恋愛"とかをはき違えてるコも少なくないし、僕ちゃん、アニメストーリーの中で生きる健気な2次元少女の姿を見ていれば、それで満足です。恋愛はゲームでコリゴリラの僕の精神鑑定のほうも、キミにまかせた／　（福島県／桜桃太郎クン）

義務的デートはイヤ

確かにゲームでも人の性格って出ますね。僕はわりと真面目なほうなので、『ときメモ』ではシステム上、目標の女の子以外とも付き合わなければならないことに、かなりの罪悪感を感じました。毎月ローテーションを組んで、好きでもない子と義務的にデートするなんて、僕にはできないんだ//（エコー希望）　でも現実とは違うので、二股かける人を責める気はないです。要するに、僕みたいな人のために、本命以外と付き合うかどうか自由というシステムにしてほしいんです。そのほうが自然でしょ？（埼玉県／TORAOHクン）

まどかは、いかに非現実的な設定であっても〝ゲームなんだから、楽しんじゃえばイイじゃーん〟ってタイプ。でも、より現実に近いシチュエーションを求める人もいる。ゲームに対してこの2タイプの意見があるようですね。

愛知県
投球5 くたびれたまゆげクン

ボクの誕生日に台所用洗剤をプレゼントしてくれた、とても優しい友人M。そのお返しに、トイレ用消臭剤をプレゼントした、律儀なボク。（'96年7月号掲載）

我が部の伝統

私の所属している部活では、部員の誕生日に変なモノを贈る伝統があります。菜箸、コンビーフ、歯磨き粉（献血でもらえるやつ）、春巻きの皮（生）とかです。もちろん、サービスカウンターでキチンとリボンをかけてもらいます（店の人に変な顔をされますけど）。ちなみに、私は去年、おままごとのショートケーキをもらいました。今年はなんだろう？（神奈川県／ほるまりんサン）

楽しそう♡　流行らせようかな～♡　㋠お姉様はすぐ感化されるからァ。私の誕生日には要らないからねェ。㋮バレたか。㋠わかるよォ、ホントに単純。

滋賀県
投球6 Lagrange Pointクン

PCエンジンファンをゲーム化するのはどうです？　プレイヤーが編集長になり、雑誌を作るのです。良い雑誌を作って読者が増えると資金も増え、どんどん読者を増やしていくという。いろんな性格の人が雇え、雇う人によっても、読者が増えたり減ったり…。（'96年5月号掲載）

セクハラもあり（笑）

楽しそう／　プレイヤーは編集長or編集者どちらか選べるのがいい。編集者を選ぶと、まずバイトから始め、使い走りだったのが、だんだん記事を書かせてもらえるとか、同僚や先輩社員との対人関係の問題とか。あっ、まどかさんやちはるちゃんを口説き落とそうとしてクビになってみるのもいいかも!?　きっとちはるちゃんを落とすのは、難しいゾ（詩織よりも）。　（広島県／若穂サン）

イベントは豊富（編集会議、校了、取材など）とは思ってたけど、セクハラまで発生するとは(笑)。そうそ、ちはると編集部員O君のケンカは、ミニゲームとして入れましょう（⇦悪ノリ）。

岐阜県
投球7 僕はブルーオイスターのカルトファンの07M19クン

「リーダーズランド常連を'60～'70年代ロックでたとえるとこうだ」。●宍戸岳彦さん…ボブ・ディラン。載った数が多い⇨アルバムが多い。●幻導機さん…レッドチェッペリン。一番、影響力がある。●牛肉角切りさん…ラモーンズ、くたびれたまゆげさん…セックス・ピストルズ。新たな境地を開いた⇨パンク。●夕樹タケルさん…ジャニス・ジョプリン。女性で頑張ってるから。●ルシファー道向さん…キッス。聖飢魔IIが好き⇨顔にペイント。●相原一葉さん…ディープ・パープル…。首出しはもはや様式美と見た／　●チョロッパー卍さん…ジューダス・プリースト。痛そうなネタが多い⇨ヘヴィメタル。●高田たこさん…プリテンダーズ。意味はないが、そんな感じ。●汚されたマスオさん⇨ジミ・ヘンドリックス。ハガキ表が載るという掟破りの荒技は、ジミヘン／　●非行石さん…グランド・ファンク・レイルロード。イラストが派手で濃いから。シャレなので、みなさん怒らないで。（'96年7月号掲載）



◀東京都／塩サバクン

僕のバージョン

ロック大好きなので、こういうのを読むといてもたってもいられない。僕の意見を聞いてください。●幻導機クン…フランク・ザッパ。皮肉屋だから。●牛肉角切りクン…あきれたぼういず。飄々としているようで、他に与えるインパクトは強い。●くたびれたまゆげクン…フィッシューボーン。パワフルなジョークをさらりと運ぶ。●ヘル・ハイネルクン…ポール・サイモン。何回聴いても「いい人なんだろうな」と思ってしまう。ちなみに、前3者をまとめてたとえると、間違いなくクレイジーキャッツでしょう…あの、僕は大好きですから。　（東京都／刀舟クン）

こんなコトできるのも個性派宝庫・リーダーズランドだからこそ。勇者ニケ君もF1でやってくれたり、このシリーズはおもしろいケド、何たって行数が…。載せられなかった人、ゴメン。

●①このコーナーの現役最南（経緯度的に）の投稿者になろうとした僕。②しかし、初投稿の後、宿題のプリントを見て、大分県は高知県より北にあることを知り、ショック(笑)。③しかし、僕は牛肉角切り君のネタを毎月楽しみにしているので、立場上、文句を言えない。（大分県／菊地晋二郎洋二クン）●①最近、イラストのまどかさんが子供っぽくなってる気がする。②実年齢を誤魔化そうという作戦か？　③…これ以上突っ込むと、後が怖いのでやめます（笑）。（埼玉県／右手の青色鉛筆クン）

みんなが評論家

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

極私的ゲーム評

デア ラングリッサーFX

NCS／NECホームエレクトロニクス
PC-FX
'96年4月26日発売　7800円（税別）

読者評価			
総合	24.758(30)		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.591(24)	4.152(48)	3.955(39)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.924(60)	4.394(17)	3.742(120)	

バランスがいい

とても良かった。最初のクラス設定の質問も、あれはあれでおもしろいし…。でも、前作のようにシナリオ間に毎回ビジュアルを入れてほしかった。あと、気になったのはアイキャッチ。レオンやラーナ、イメルダはともかく、シェリーのは一体、何なんだ。あからさまに胸を揺らしているだけのような気がした。あと、笑えたのが光のルート・シナリオ13と15の、ときめきイベント。一体、いつから『ときめきメモリアル』になったんだー。まあ『伝説の城門』と『伝説の船』といったところか？　でも全体的にバランスが取れていたと思う。こーなったら『〜I』『〜III』も移植してほしい。P．S．兄貴の神殿に入れないよ〜。
（埼玉県／AIR PENNYクン）

シェリーの、あの登場シーンは絶句。とにかくこのゲーム、ギャルゲーかと思う程、女の子がわらわら出るよねェ。

待ってて良かった！

長い間、PC-FX版（本当はPCエンジン版）が出るのを待っていて良かった。スーパーファミコン版はうるし原智志さんのカッコイイ絵が活かされてないうえ、キャラがしゃべらないので（これが最大の理由）敬遠してた。だけど、PC-FXでは絵がカッコ良く描き直され、キャラがしゃべりまくり、アニメーションまでするので、本当にイイ！　ゲームの基本部分もわかりやすく、しっかり作ってある。最大の魅力は、何と言っても演出のうまさ！　実に見事なタイミングで敵や味方のユニットが登場する。シナリオの進め方もうまく、途中いくつかの分岐点があり、自分の意志でシナリオを進められる。そのルートも、すべてがおもしろい（独力軍のルートがオススメ）。正直、1本のソフトにここまでハマッたのは久しぶり。PC-FXを持ってない人は本体ごと買いましょう。　（埼玉県／相原和重クン）



▲静岡県／睦月新吾クン



▼神奈川県／MY DARLINGクン

◎確かに、この格好は無茶だ（笑）。ところで、編集部に「ゲームとしては最高だが、仕事には最低」という説アリ。マップ作りだけのために、ゴールデンウイークが無休になった人がいるせいか（笑）

◎何者、この金太郎みたいな（失礼）キャラは…まさか、シエリー!?　㋠私ィ、このシリーズでいちばん出来が良いのって言うとォ、やっぱメガドライブ版『〜II』だと思うけどなァ



▲大阪府／水野議晴クン

◎ビジュアルセレクトあるよォ。にしてもォ、なんてHくさい格好。これで戦場を歩いたら大ケガするよォ。PC-FXにはこのテのサービスがつきものなのォ？

このテのシミュレーションって、RPGよりもキャラに感情移入しちゃうよねェ。成長して強くなるのも楽しいしィ。

惚れたぜっ！

ようやく他機種ユーザーに自慢できるゲームが出たと、ささやかな幸せを噛みしめているユーザーも多いことだろう。それ程までに、出来がイイ！　ゲーム本編はスーパーファミコン版のリメイクながら、一切の手抜きなし。キャラクタウィンドウを大きくし、細かい表情までアニメーションさせることで、しっかりキャラが立っている。もともとの完成度に加えて〝うるし原キャラそのままのアニメと超豪華声優陣！〟とくれば、もう何も言うことなし。ただ、これで元手が取れるのか、ちょっと心配。きっと赤字覚悟なんだろうな。にもかかわらず、ここまでのゲームを提供してくれたのは、PCエンジン時代からメサイヤを支えてきた僕たちへの恩返しなのかも？　惚れたぜっ、メサイヤの兄貴たち！！　最近メーカーに裏切られてばかりだっただけに、人の情けが身に染みる今日、この頃。（東京都／かえるの使いクン）

「ステージクリアがハッキリしてるので、1日短時間で日数かけてプレイする人にオススメ」とは、軍師らんまる師。社会人プレイヤーご用達ゲーム（笑）。

かなり衝撃的

これ程、キャラクタに感情移入できるゲームはないのではいなだろうか？　『〜光の末裔』のままゲームを進めたらそれ程でもないが、「帝国」や「独立軍」になると、非常にゲームやっててツライ。かつての仲間に「裏切り者」とさげすまれ、挙げ句には斬り捨てて進まなければならない…。とくに、彼らの死に際のセリフは、かなり衝撃的。たかだかシナリオクリアのために置かれたユニットなのに、倒すとものすごい罪悪感が残る。戦争の非情さを見事に表現した、本当の意味でのウォーシミュレーションではないだろうか。欠点をひとつだけ挙げると、レベルアップが遅れると、強力な傭兵が雇えず、戦場で全然役に立たなくなってしまうこと。――まあ、これも「兵士が主役」という本物の戦場をリアルに再現したと思えば、許せるけどね。P．S．筋肉の神殿が見つからず、泣きそうです。発見した人、連絡を。by筋肉マニア（笑）。
（京都府／涼格朱銀クン）

「筋肉の神殿が見つからない」という意見、けっこう多いみたいネ。今月号の攻略大全で詳しくやってるので、ぜひ兄貴たちに会いに行ってあげてネ♡

読者評価点

読者評価点の○カコミは、'96年5月31日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト685本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します
SCD…スーパーCD-ROM²　FX…PC-FX

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
お嬢様捜査網	FX	5月31日	21.807(247)	4.298(121)	3.543(301)	3.333(333)	3.421(350)	3.578(328)	3.631(209)
ヴァージン・ドリーム	SCD	5月31日	18.500(604)	3.214(579)	3.142(539)	2.857(615)	3.214(502)	3.142(560)	2.928(598)

とってもボケキャラなんん

●①近所のオモチャ屋は、「店じまいセール」を始めて半年以上経つが、まだ店を閉めていない。②近所のパチンコ屋は、夜でも看板の「パ」の文字ライトがつかず、「チ○コ屋」になっててマヌケである。③友人Aは、よく行くラーメン屋のオヤジを必ず「ヘイ、シェフ！」と呼ぶ。④僕のクラスのSは、先生が「明日はテストをやる」と言うと、「そりゃないぜ、ブラザー」と叫ぶ。⑤それに対抗したHは、「ウソだ、ウソだと言ってくれ、ローラ」と叫ぶ。⑥今日も我がクラスは平和です。（岐阜県／名科もとかクン）

ビジュアル版 とってもボケキャラな人

失敗、失態、大マヌケ。ちまたにあふれる(!?)、バカバカしくも愛すべき"ボケた人"を大募集!!

❷送ってこられてもイヤだと思う(笑)。表の"初投稿でーす♡"にも、思いっきり笑わせてもらったヨ



▶東京都／塩サバクン



▶長崎県／ルシファー道向クン

❷これ、テーマ編に送ってもらったんだけどォ、あんまりボケキャラなのでェ(失礼)、こっちに載せてしまいましたァ



◀茨城県／高橋明夫クン

❷ご主人の心中を察し、ネコが手を貸すとは!! 編集部ではネコの手も借りたいよ～(笑)





◀▼東京都／刀舟クン

❷兄妹そろってボケキャラ。やっぱァ、血は争えないねェ。㋮妹もイイ味出しているなあ。きっと、お兄サンに負けないくらいボケキャラ常連になれること、間違いナシ。投稿を勧めてみてはいかがでしょう(笑)

僕の♪私の♪名曲アルバム

思い出の曲、隠れた名作、最高のBGMなどなど。新旧・ジャンルを問わず、オススメの曲を募集します♡

侮るべからず!

アニメ主題歌とは思えない森川美穂の『ブルーウォーター』と高橋洋子の『残酷な天使のテーゼ』。何ってたって、テンポが良いのですわ。して、この共通項は、ともにガイナックス作品だということ。どこぞの下手な歌よりも、はるかに聴ける歌というのが恐ろしい。ガイナックス、侮るべからず!

(神奈川県／宍戸岳彦クン)

『ブルーウォーター』のB面もスゴク良い曲なんだって。『残酷な～』はもう、言うに及ばず! エンディング曲もサイコー♡

ロック好きは必聴!!

もう何年か前に解散しちゃったけど、布袋寅泰、氷室京介の 2人の天才が組んでいた伝説のバンド・BOOWYは最高です。2人のソロの歌しか聴いたことのない人には、ぜひ一度聴いてみてもらいたい。とくにオススメの曲は『CLOUDY HEART』『MARIONETTE』です。ロック好きな人には必聴ですね。

(和歌山県／勇者ニケクン)

何を隠そう(隠してないが)、解散コンサートでパニック状態に巻き込まれ(自ら飛び込んでいったとの説もアリ)、肋骨を折ってしまったの(それでも、翌日のコンサートに行ったのだ!)。最高に好きなのは『CLOUDY～』、あと『B.BLUE』『NO,ニューヨーク』なんかも好き♡

思い出が浮かぶ…

遊佐未森ファンである僕が好きな曲のひとつ、『夏草の線路』。子供の頃、親に連れられてよく汽車に乗りましたが、この曲を聴くたびにその頃の思い出や、汽車の窓から見た故郷の景色が目の前に浮かんで来るのです。ちなみに、歌詞では「♪ポケットに忘れてた石ころを高く投げてやろう。赤茶けたレールの向こうへ…」というところが気に入っています。

(北海道／近藤正竜クン)

最近、お姉様が紅茶(⇦コレがポイント。コーヒー党なのにィ)を飲みながら、この人のアルバムばっかり聴くのは、どういうワケだ? ㋮心がスゴク和むんだもーん。

ハートブレイク!?

誰が何と言おうと、WANDSがいちばんイイ!! 上杉昇が作詞した曲って、どの曲でも女の人と別れたなどの悲しい歌詞で、それが何とも言えません。まどかさんも、WANDSの曲を聴いて、ハートブレイクしたらどうです?

(東京都／南部智昭クン)

ハートブレイクって…まどかは恋する前から失恋しなきゃイケナイの!? ㋠私はビーイング系ならァ、ビーズが好きだなァ。『もう一度キスしたかった』が、サイコ～♡

耳から離れない

僕の好きな曲はCCBの歌です。ハマッた理由は、前にラジオで懐かしの歌みたいな特集をやっていて、そのときに流れてハマりました。♪誰かロマンティック止めて、ロマンティック——って、あの高い声が耳から離れなくなったんです。ちなみに、好きな曲はシングルなら『Lucky Chanceをもう一度』と『ないものねだりのI Want You』、アルバムの中なら『東京ナイト・フェイス』あたりです。ところで、CCBがCocnut Boys(ココナッツボーイズ)の略だって知ってましたか? (愛知県／おめがとらいぶクン)

まどかも大好きだよ、この曲。それにしても、彼らが頭を赤や黄色に染めていたのは、何か意味があったんだろうか…? ココナツというより、トロピカルだった(笑)。

おたより待ってます♥



リーダーズランドでは、楽しいおたよりを募集していま～す♡

さて。今月"8周年"という言葉を聞き、改めて時の経つ速さやいろんなコトがあったと、感慨ひとしお。最近、ビデオのGコード予約をマスターしたまどかは、ドラマを6本も予約してて、中でも『ロングバケーション』がお気に入り(これが出る頃には終わってますが)。ドラマ中に"何をやっても上手くいかない時もある。そんな時は神様がくれた長い休暇だと思えばいい"というセリフがありました。がむしゃらに頑張る瞬間もモチロン大事だけれど、フッと肩に力を抜くコトも大事なんですネ。梅雨に入り、憂鬱(ゆううつ)な気分になりがち。もし心が晴れないコトがあったとき、みんなも肩の力を少し抜いてはいかがでしょう。㋮

力なんて抜いてられない、試験前の私。常に全力投球のお姉様には良いコトだけどォ。季節の変わり目、みんな体を大事にねェ。㋠

では、来月♡(まどか&ちはる)

あて先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
リーダーズランド係

とってもボケキャラな人

●「一途な僕♡」とタイトルをつけられた、てすた☆めんと君もそうだが、「マイのお約束で♡」とタイトルをつけられた自分(96年3月号)も、同じぐらい恥ずかしかった。このタイトルに♡マークはハマりすぎ(笑)。(埼玉県／TORAOHクン)

クリエイター

基礎編

発売日の近づいてきたでべろBASIC。そこで今回は、マウスとスプライトを使った簡単なサンプルプログラムと共に、でべろBASICを紹介していこうと思う。
（文・構成　クリエイターズ・サポート部　坂本章）

でべろBASIC制作快調

前号で、でべろの開発言語にBASICが加わることになった、とお知らせしたが、正式な発売日が決定した。7月25日に全国の書店にて、『でべろスターターキット・BASIC編』（マニュアル書籍＋FD＋CD-ROM²という構成）が5000円（税込）で発売される。現在はBASICのデバッグも終わり、マニュアルの仕上げにとりかかっているところだ。制作は順調に進んでいる。

でべろBASICを動かすのに必要なのは、PCエンジンとスーパーCD-ROM²システム、でべろBOXとパソコン（PC-98もしくはMSX）だ。

さて今回は、紹介を兼ねてサンプルプログラムを作ってみた。

プログラムしてみる

動きが目に見えるもので自分で動かせるものがいいな、ということで、マウスを使って画面に絵を描くことのできるプログラムを組んでみた。それがリスト1だ。プログラムの内容は以下の通り。まず10行でグラフィックを扱えるようにし、20行でマウスから座標を取り出す。30行でその座標を調整して、40行でマウスの左ボタンが押されたときに画面にドットを打つ、そして50行では20行に戻るという命令を出す、というものだ。たった5行のこのプログラムで、PCエンジンの画面に絵が描けてしまうのである。

リスト1

```
10 SCREEN 2,1,0
20 MOUSE(0,MX,MY)
30 X=MX AND 255:Y=MY AND 255
40 IF (JOYPAD(0) AND 2)=2 THEN PSET(X,Y),15
50 GOTO 20
```

使いやすくする

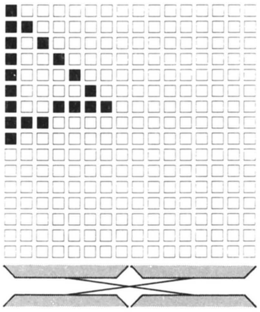
だが、これだけでは使いにくい。なぜなら、マウスが画面のどこを示しているのかが分からないからである。そこで、マウスカーソルの矢印をスプライトを使って表示するように改良することにした。スプライトとは、画面の任意の位置に任意の図形を置けるというもので、PCエンジンの機能の1つだ。できたものが、リスト2。リスト1と見比べると、初めのほうはほとんど変わってないことが分かると思う。増えた分は、スプライトに関連した部分だ。

20行のGOSUB110は110行目にジャンプすることを、170行のRETURNは20行に戻ることを意味している。50行は、任意の座標にスプライトを表示する命令。ここではマウスの座標を代入している。110〜170行がスプライトを使えるようにする部分、210〜300行がスプライトの形状を定義している部分だ。

さて、スプライトの形状の定義だが、上の図1、2を見てほしい。大体分かると思うが、表示する部分が1、表示しない部分が0になる。8桁目を境に左右が入れ替わっているが、これはでべろBASICの仕様だ。これをプログラムに組み込むと、210〜300行のような感じになるというわけだ。

実行すると、マウスの動きに追従して、スプライトで定義されたマウスカーソルも動く。これを使って画面に文字を書いてみたのが、画面写真。このように、でべろBASICでは簡単にPCエンジンを操れるのである。

図1



➡16×16のマス目の中に、図を描いて形状を作る

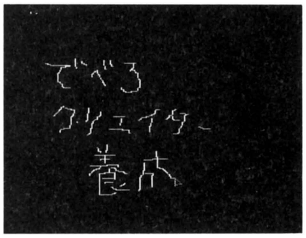
図2

```
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 1 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 1 1 1 1 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 1 1 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

➡白と黒を0と1に置き換えて8桁目で左右を入れ替える

リスト2

```
10 SCREEN 2,3,0
20 GOSUB 110
30 MOUSE(0,MX,MY)
40 X=MX AND 255:Y=MY AND 255
50 PUT SPRITE 0,(X,Y),0
60 IF (JOYPAD(0) AND 2)=2 THEN PSET(X,Y),15
70 GOTO 30
80 '
90 'ｼｮｷｾｯﾃｲ
100 '
110 FOR I=0 TO 31
120 READ A
130 A$=A$+CHR$(A)
140 NEXT
150 SPRITE$(0)=A$
160 SET SPRITE 0,8,0,0,1
170 RETURN
180 '
190 'ﾏｳｽｶｰｿﾙ
200 '
210 DATA &B00000000,&B10000000
220 DATA &B00000000,&B11000000
230 DATA &B00000000,&B10100000
240 DATA &B00000000,&B10010000
250 DATA &B00000000,&B10001000
260 DATA &B00000000,&B10000100
270 DATA &B00000000,&B10011110
280 DATA &B00000000,&B11100000
290 DATA &B00000000,&B10000000
300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```



➡マウスカーソルというガイドがあればこそ、画面の任意の位置を指定できる

お知らせ

「ずいぶん前にでべろBOXを頼んだのに、まだ来ない……」という方、幾人かおられると思います。実は、宛て先不明で戻ってきているものが何通かあります。引っ越しなど移転された方だと思われますが、お心当たりの方は、クリエイターズ・サポート部（☎03-3573-8604）まで、ご連絡ください。

また普通郵便で、でべろBOXの注文を送られてくる方が、若干名います。この場合、郵便事故などの発生で当社に届かなかった場合の保証がありません。必ず、現金書留で送り、郵便局で発行されるコードを控えておいてください。



養成講座

CG編

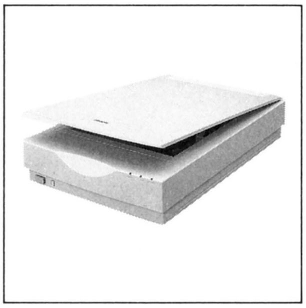
これまで、いろいろとCGの描き方を書いてきたが、これからはみんなの作品も紹介していきたいと思う。いってみれば、実技指導みたいなものかな。今回は、以前に送られてきたハガキを題材にしてみたぞ。　（文・構成　Orc）

原画を取り込もう

マウスではペンで描くようには思うように線が引けないという場合や、ひとつのゲームで絵のイメージを統一するために下絵をまとめて誰かに描いてもらうという場合。そういうときは紙の上の下絵原稿をパソコンに取り込み、それを元にCGとして仕上げていくことになる。そのときに使う装置がスキャナだ。

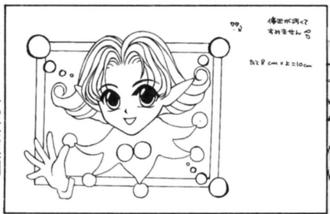
今、フラットヘッドスキャナというタイプのスキャナがかなり普及している。A4判までの原稿をフルカラーで取り込め、PCエンジンのCGの用途には十分過ぎる機能だ。

取り込むときにはスキャナ添付ソフトを使うことが多いが、取り込みサイズ、コントラストや明るさなど、細かい設定が必要だ。ただし線画として使うのであれば、グレースケールなどのモノクロ多階調で単純に取り込んでおけばいい。後からCGツール上の色変更を使い、好きな濃さで白黒2値に直すことができる。



⇧コピー機のように光源が移動していき、その反射を画像として読み取る

▶群馬県・小室絵梨胡





⇧⇨ペンでシャープに描いた原稿なら、このようにハッキリとした線が出る。これなら色を塗っていく作業も容易になり、オススメだ

原画募集中

これまでの連載で読んでいるだけじゃなくて、描いてみたくなったでしょ。そんな人のために、投稿作品を受け付けます。CG作品からハガキイラストまで、以下の要項のように送ってください。これは！　と思うものは付録CD-ROMに収録しちゃうぞ。

●イラスト部門（カラーで）

スキャナで取り込んで掲載します。大きさはA4判までだけど、そんなに大きいと細かい部分はつぶれちゃうかも。テレビの画面に合わせて横サイズがいいかも。

●CG

320×240（横×縦）の画面サイズにCGを描いてください。投稿の際、ファイル形式や機種名を明記してください。

●CG線画

採用作品は、編集部で着色して掲載します。黒インクではっきりと線を描いてください。

●あて先

〒105 東京都港区東新橋1－1－16　TIM　クリエイターズ・サポート部「CG作品」係まで。なお、応募作品は返却できません。

どんな原画がいいの？

CGの原画としての原稿だから、CGツールで彩色するときに便利なほうがいい。変に影が塗ってあったり、模様が描かれていたりすると、取り込んだときにその部分はただのムラになってしまい、ペイントなどの機能で一度に色が変更できなくなってしまう。

そこでCGの原画としては、最低限のすっきりした一本線で描かれているほうが望ましい。鉛筆ではかすれてしまうことがあるので、できればペンではっきりとさせる。影などの色の違いも、色の変わり目だけに線を引く。線画としてはこれで十分だ。そして具体的な色の指定は別の紙を使って指定する。取り込み用の原画にはなにも描かないのだ。

◀愛知県・大塚吉雄



⇧これは鉛筆描きの例。鉛筆の濃さで線の強弱や影などを出そうとしている



⇧しかし実際に色を付けていくときに、非常にやりにくくなってしまう

あとは塗るだけ？

取り込んだ線に色を塗っていくのは、いままでの講座どおりだ。色の大まかな指示がついていても、着色はCGを塗るときの想像力が勝負。取り込んだときにつぶれてしまった線は、原画を見ながら細かい部分の濃淡に反映させて塗っていきたい。

本当はどう塗っても構わない。線がはっきりしていなくてもいい。はみ出してもいい。実際にはモノが黒い線で縁取られているわけではないから、線画さえもいらないかもしれない。これはひとつの描き方というだけ、参考にしてもらえればいい。





⇧一通り塗り終わった状態。ペイントや効果のために境界線がハッキリしなくなってしまったが大丈夫

⇦保存しておいた線画を彩色したCGの上に合成すると、取り込んだときの線画のタッチが復活。画面が引き締まる

プログラム入門

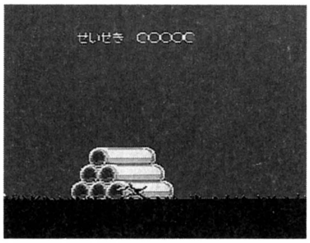
今号の付録CD-ROMに収録されたサンプルプログラムの『フリスビー犬John』は、アセンブラで作成されたプログラムだ。今回はこのプログラムを題材に、アセンブラでのプログラミングについて解説する。

（文・構成　諸橋康一）

『フリスビー犬John』の解説

プログラミングを勉強する場合、実際に動くプログラムに触れてみるのが一番の近道だ。どのようにして実行されているのかを、ソースプログラムを解析して学び取ってもいいし、少しずつ手を加えて改造してみるのもいい勉強になる。

そこで今回は、今号の付録に収録された『フリスビー犬John』のゲームプログラムをサンプルにして、アセンブラで絵や音を出す方法や、プログラムの改造法などをメインに解説しよう。



✪初めのうちは画面にスプライトを表示するのも一苦労。このプログラムを参考に、自ら学びとってほしい

●ファイル構成

『フリスビー犬John』は、以下にあげる4つのファイルから成り立っている。

・F_JOHN．ASM
プログラムのコードが記述されているソース。プログラム本体。

・FJ_DAT00．ASM
ワークエリア、各種テーブルデータ、メッセージデータなど。

・FJ_DAT01．ASM
パレットデータ、バックグラウンドのパターンデータ、スプライトパターンデータ、PSGドライバ用効果音データ。

・FJ_DAT02．ASM
仮想スプライトアトリビュートテーブル、土管の配置用座標テーブル。

このように、プログラムは複数のファイルに分かれている場合がある。複数のファイルに分けるメリットは、作成が楽になること、参照が容易であることなど、まちまちなのだが、要は自分が作りやすいように分けているだけなので、これといった決まりはない。

『フリスビー犬John』の場合、まず、スプライトパターンデータや、背景、効果音データなど、すでに確定しているデータを集めてファイル（FJ_DAT01．ASM）にまとめた。

つぎに、画面配置のバランス調整が目的で、座標関係を別のファイル（FJ_DAT02．ASM）にした。

あとは、ワークエリアの参照や調整が楽なように、これらをファイル（FJ_DAT00．ASM）にまとめ、調整を加えながらプログラムを組んでいったというわけだ。

リスト1　PSGドライバーの設定

```
LDA     #PSG_INIT
STA     _dh
STZ     _al
JSR             psg_bios

LDA     #PSG_ON
STA     _dh
STZ     _al
JSR             psg_bios

LDA     #PSG_BANK
STA     _dh
TMA4
STA     _al
TMA5
STA     _ah
JSR             psg_bios

LDA     #PSG_TRACK
STA     _dh
stwi    _ax, dat_psg_trk
JSR             psg_bios
```

```
LDA     #0
JSR             sub_music
   :
   :
sub_music:
        STA     _al
        LDA     #PSG_PLAY
        STA     _dh
        JSR             psg_bios

        RTS
```

リスト2　演奏

アドレス	内容
0000–02FF	バックグラウンドアトリビュートテーブル（BAT）
02FF–2000	未使用
2000–2FFF	キャラクタジェネレータ（CG）
2FFF–3000	未使用
3000–30FF	スプライトアトリビュートテーブル（SAT）
30FF–4000	未使用
4000–43FF	スプライトジェネレータ（SG）
43FF–7FFF	未使用

図1 VRAMの使われ方

プログラムの構造

どんなプログラムでも、基本的に以下の4つのパートから成り立っている。プログラムの基本構造となるので覚えておこう。

・初期化処理
プログラムが実行される際、そのプログラムに必要な初期化作業を行う部分。通常はプログラムの初めに1度だけ実行される。試合前のミーティングのようなもの。

・メイン処理
プログラムがどのように実行されるか、その流れを管理している部分。アセンブラの場合、サブ処理を呼び出すJSR命令が並んでいるだけのことが多い。監督のような存在。

・サブ処理
メイン処理から呼び出されて実質的な処理を行う部分。目的ごとに1つずつの処理にされていることが多い。選手のような存在。

・データ
プログラムを実行する上で欠かせない情報を持つ部分。

なかにはメイン処理とサブ処理の区別がつかない小さなプログラムや、データを持たなくても動作するプログラムもあるが、ほとんどの場合において、このようなパート分けがされている。

『フリスビー犬John』の場合も同様に4つのパートに分かれている。データはすべて別のファイルになっているので、残るのは初期化処理、メイン処理、サブ処理だ。

これらのパートごとに、ごく簡単な解説をしておこう。

・初期化処理部
主に画面関係の初期化を行う。ほかには、乱数用データの初期化、ソフトウェアリセットの割り込み先アドレスの登録とパッド番号の指定、PSGドライバーの初期化などを行っている。

・メイン処理部
ゲーム開始時の入力待ちで始まり、ゲーム終了時の入力待ちまでの部分を、状況によって分岐しつつ、適切なサブ処置を呼び出しながら管理している。

・サブ処理
ゲーム時やデモ時の座標初期化と移動計算、スプライトの表示、フリスビーのキャッチ判定、メッセージ表示、効果音の演奏と演奏終了待ち、ポーズ時の処理、リセット時の割り込み処理、乱数値の計算などがある。

それぞれの細かい動作についてはここでは解説を省く。コメントを参考に自分で解析してみよう。

```
sub_musicX:
        JSR             sub_rnd
        JSR             ex_vsync
        LDA     #PSG_MSTAT
        STA     _dh
        JSR             psg_bios
        AND     #$3F
        BNE             sub_musicX

        RTS
```

リスト3　演奏終了待ち

```
stwi    _ax, $0220
stwi    _bx, 0
stwi    _cx, 32*18
JSR             dv_FillVram
stwi    _ax, $0222
stwi    _bx, 32*19
stwi    _cx, 32*(24-19)
JSR             dv_FillVram
```

リスト4　バックグラウンドの初期化

音楽の演奏と画面への表示

PCエンジンにはPSGドライバーというものが内蔵されている。これを一口で説明すると、音符と音程を基本としたミュージックデータを、タイマーなどの割り込みによって自動的に演奏してくれる仕組みだ。

PSGドライバーを使用する場合には、まず最初にリスト1のようにPSGドライバーを初期化しなければいけない。リスト1で行っていることは、

・PSGドライバーを初期化する。
・割り込みの種類を指定して使用可能な状態にする。
・トラックデータのあるバンク番号を設定する。
・トラックデータのあるアドレスを設定する。

の4つで、これでPSGドライバーを使って音を鳴らす準備が整う。

実際に演奏する際には、リスト2のように、演奏するトラックデータの番号を指定してやるだけでよい。

ただし、PSGドライバーを使って音を鳴らす場合、いつまで演奏され続けるかはデータ次第となるので、状況によっては、リスト3のように演奏が終わるまで待つ処理などが必要になってくる。

```
stwi    _ax, dat_plt_bg
stwi    _bx, 0
stwi    _cx, 16*2
JSR             dv_Ram2Plt
stwi    _ax, dat_plt_sp
stwi    _bx, $100
stwi    _cx, 16*4
JSR             dv_Ram2Plt
```

リスト5　パレットの設定

```
        stwi    wrk_adr, dat_ptrn_cg
CGsetLoop:
        LDA     (wrk_adr)
        STA     _bl
        incw    wrk_adr
        LDA     (wrk_adr)
        BEQ             CGsetEnd
        STA     _bh
        incw    wrk_adr
        movw    _ax, wrk_adr
        stwi    _cx, 16
        JSR             dv_Ram2VRam
        addwi   wrk_adr, 32
        BRA             CGsetLoop
CGsetEnd:
```

リスト7　バックグラウンドのパターン設定

```
stwi    _ax, dat_ptrn_sg
stwi    _bx, $4000
stwi    _cx, 64*16
JSR             dv_Ram2VRam
```

リスト9　スプライトのパターン設定

なお、トラックデータの作成には、MMLで作成したものをスターターキットのMMLコンバータで変換するのが手っ取り早いだろう。

●画面への表示

『フリスビー犬John』では図1のようにVRAMを使用していて、これらはすべて初めに実行される初期化処理の中で準備される。

画面に表示されるバックグラウンドの情報は、VRAMのバックグラウンドアトリビュートテーブル（BAT）という領域に記録されている。ここにデータを書き込めば画面に文字やパターンが表示される。リスト4は、BATを空と地面のパターンで塗り潰して表示する処理だ。

文字などのパターンやスプライトの色の情報も必要だ。リスト5はそういった色の情報（リスト6　パレットデータ）を設定する処理だ。

ところで、まだこの時点では、空などのパターンが設定されていないのでそれらしい表示にはならない。リスト7は、VRAMのキャラクタジェネレータ（CG）という領域に、バックグラウンドに表示されるパターンのデータ（リスト8）を転送して設定する処理だ。これによってバックグラウンドに表示されるパターンに形が与えられる。

同様に、スプライトにもパターンを設定しなければいけない。リスト9ではスプライトパターンデータ（リスト1）をVRAMのスプライトジェネレータ（SG）の領域に転送して設定する処理だ。

文字などはBATにデータを書き込むことで、スプライトはスプライトアトリビュートをVRAMに作成して画面に表示する。初期化処理の最後の部分にある、ex__sprdmaとex__dmamodの2つのBIOSコールで表示されている。

```
dat_plt_bg:                         ;バックグラウンド用の色
;No. $0 用パレット ($000/color-ram) : 背景用
        DW      $0147, $00C0, $0038, $0080, $0131, $00DB, $00FA, $01C0
        DW      $0058, $0000, $0147, $00FF, $013C, $01BA, $017D, $01FF
;No. $1 用パレット ($010/color-ram) : 文字表示用
        DW      $0147, $0000, $0038, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $01FF, $0000, $0000, $0000, $0000
```

リスト6　パレットデータ

```
dat_ptrn_cg:
;No. $0220 用パターン ($2200/vram) : 空
        DW      $2200
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
;No. $0222 用パターン ($2220/vram) : 地面
        DW      $2220
        DW      $00FF, $00FF, $00FF, $00FF, $00FF, $00FF, $00FF, $00FF
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
            :
            :
```

リスト8　バックグラウンドのパターンデータ

```
dat_ptrn_sg:
;No. $0200 用パターン ($4000/vram) : フリスビー
        DW      $7C00, $F800, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $7C00, $C000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $7C00, $C000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
;No. $0202 用パターン ($4040/vram) : 犬一静止(1)
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $1000, $9200, $7300
        DW      $8BF2, $0BFC, $09F8, $0040, $1000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $8000, $0000, $0130, $0000, $0000, $0000, $0000, $0000
        DW      $0000, $0000, $0400, $0400, $1800, $2800, $1C00, $7400
        DW      $0E02, $0E06, $0FFC, $0C78, $18B8, $184C, $1024, $3048
        DW      $0000, $0000, $0000, $0800, $0400, $5400, $F200, $7B00
        DW      $89F2, $09FC, $0938, $03C0, $1440, $0430, $0400, $0C24
            :
            :
```

リスト10　スプライトのパターンデータ

でべろんのクリエイターなぜなにまんが

画・しまづ☆どんき



クリエイター養成講座

Presented by Future Labo. with HCDS

ゲーム制作編

CD-ROMに『Welcome to Maru-maru』が収録されている。実物がなくてイマイチわかりにくかった人もこれで、OK。

（文・構成　小俣喜久雄）

お便りやご意見などは、〒062　北海道札幌市豊平区平岸3条5-1-18
第三平岸グランドビル　未来計画株式会社　小俣喜久雄まで。

今回は、一番面倒だったブロックの当たり判定を解説する。そして、プロから教わった「技」も披露してみようと思う。

45個!!のブロックを判定

原理は、1個も100個も同じだが、正直に1個、1個つけていたら、プログラムが大きくなり、ルーチンを変更した場合には、全てを書き換えなければならないから、バグ対策を考えるとあまり良いやり方とはいえない。

さて、ここで、ボールとブロックの座標関係をじっくりと考えるんだ。まず、ブロックがない場所では、当たり判定が不要だろ。次にボールの上下位置が何行目のブロックの場所にあるのか、そして、ボールの左右位置がブロックの何番目にあるのかという判断でOKだ。消えたブロックの場所は、素通りしなきゃいけないから、表示、非表示とともにそのブロックがどちらの状態になっているかというフラグも必要だね。

ボールの座標から右上のような考え方で判断する。

1. 1番目のブロックの左、または、9番目のブロックの右であれば、当たり判定が不要。
2. ボールの進行方向が上なら1番上の行から、下なら1番下の行から何番目に当たるのかを判断。
3. 左から何番目のブロックに当たるかを判断。
4. 非表示フラグが立っていれば、当たり判定が不要。
5. 該当ブロックの属性変更。
6. ボールの進行方向変更。

箇条書きで書いたように、「当たり判定が不要」ということは、それ以降のブロックの当たり判定ルーチンを飛ばして、次へ進むということになるのだ。

注意が必要なのは、「2.」のところ。座標の判断は、以上、以下、未満などの数学的な判断なので、ボールの座標が増えているか、減っているかで判断の仕方が変わって来るからね。

「3.」は、上下に関係ないから、同じルーチンで、ボールの進行方向にかかわらず判断できる。

当たり判定の理屈は、バーとボールの場合と同じだから左右前後には、ボールの大きさとブロックの大きさの補正が必要だ。表示させている座標がそのスプライトの左上であることを忘れないようにね。この当たり判定の部分は、納得できるまでソースを見てもらいたい。「当たる、消える、跳ね返る」ということが物理的になっているんじゃなくて、プログラムでそう見せているからということを理解してもらいたい。

「5.」のルーチンは、リスト1のとおりだ。

リスト1と同じものが「Ln05_09」まで45個ある。ルーチンの使い回しを考えるのは、プログラムを組む上でとても重要だが、できないことは、できないので、地道(?)に組むものは、組んでいかなきゃいけないのだ。

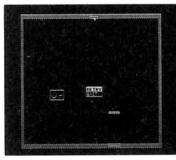
```
Ln01_01:
    cmpwi   L01_01,_no  ;ﾌﾞﾛｯｸの属性ﾌﾗｸﾞが_noであれば、素通りする
    jp_E    line_dt     ;ボールの進行方向により次の進み先を判断するルーチン
    stwi    L01_01_V,0  ;座標を(0,0)にして、非表示
    stwi    L01_01_H,0
    stwi    L01_01,_no  ;属性ﾌﾗｸﾞに_no(なし)をセット
        JMP             Bk_ckbk     ;消える時のアニメーショをオンにするルーチン
```

リスト1

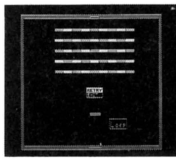
思いつき

このゲームは、コンピュータか、自分のゴールにボールが当たった時に勝ち負けでゲームエンドとなる。ブロックが全部消えてもゴールに当たらなければ、勝負がつかない。逆にブロックが残っていてもゴールに当たれば、ゲームエンドだ。

そこで、勝てば、ブロックがすべて消え、負けると全部復活するというルーチンを仕込んでみた。ご褒美と当てつけかな。



●画面上部のゴールにボールが当たれば「Win」となる



●画面下部のゴールにボールが当たった場合は「Lose」

テクニック1・テーブル

これは、ニフティサーブのSFU LABO「でべろ会議室」でアドバイスを受けたことだ。

リスト2をじっくり見て、該当する元ソースの部分と比べて、研究して欲しい。

```
line_012:
;以下のルーチンで、1行目の該当番目のﾌﾞﾛｯｸの属性変更ﾙｰﾁﾝへ飛ばします。
    JSR     Bk_chk  ;何番目のﾌﾞﾛｯｸかを判断するｻﾌﾞﾙｰﾁﾝへ行きます。
;                   ;ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝからA_の値をもって戻ので、それで判断します。
    JMP     (line_012_tbl,x)
line_012_tbl:
    dw  Ln01_01, Ln01_02, Ln01_03, Ln01_04, Ln01_05
    dw  Ln01_06, Ln01_07, Ln01_08, Ln01_09
    .
    .
Bk_chk:
;B01_chk
    .
    JMP     Bk_chk_ed
    .
    .
Bk_chk_ed:
    lda     A_
    sec
    sbc     #94 ;一番左のブロックのX座標
    lsr     a   ;補足  考え方は(A_-94)/16*2なんだが、高速化するため
    lsr     a   ;          (A_-94)/8として計算する
    lsr     a   ;この命令の結果は、2で割ったことになります。
    tax
    RTS
```

リスト2

「Bk_chk:」の左から何番目のブロックかを判断するルーチンでは、「A_」の中に該当するブロックのX座標が入る。これを「Bk_chk_ed:」で0,2,4,6,8,A,C,E,10に変換し、それをXレジスタに転送する。「line_012:」に戻ってきたらXレジスタ番目のアドレスにジャンプするというものだ。これは、ブロックの幅が16だからできることで、15だったら元のプログラムのとおりにしないとダメだ。

テクニック2・ブロック転送

これは、プログラムの簡略化について、プログラマーと話している時にわかったテクニックだ。リスト3は、リスト1を書き直していて、3つの「stwi」を2つの「TII」で実行できる。「stwi」というマクロは、コマンドが4つだし、スプライトの属性セットで「stwi」を多用しているからこの命令で大量の節約ができることがわかるだろ。

この命令を使うときには、転送先のアドレスが連続していることが必

要で、さらに転送元データの数と転送先のデータの数が同一じゃないとデータが滅茶苦茶になるので注意してくれ。

もう1つ注意がある。この命令の実行中は、割り込みが入れないので、画像表示やサウンド演奏の時に使うと絵がずれたり、雑音が入ったりするから、無闇やたらに使うのは、薦められない。

リスト4のほうはすごいぞ。192個の「ｓｔｗｉ」が2個の「ＴＩＩ」で済んでしまう。

リスト3

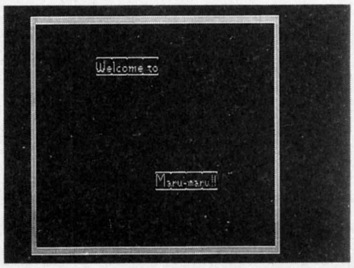
```
Ln01_01:
    cmpwi   L01_01,_no
    jp_E    line_dt
    TII     INIT_0_0,L01_01_V,4 ;INIT_0_0 に従い L01_01_V から連続して 2*2 の
                                ;データを送る
    TII     INIT_no,L01_01,2    ;INIT_no に従い L01_01 から連続して 1*1 の
                                ;データを送る
        JMP             Bk_ckbk

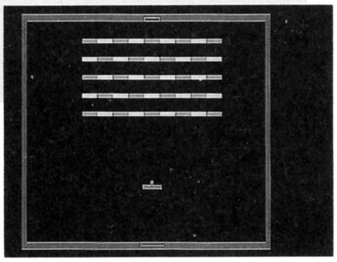

INIT_0_0:
    dw  0, 0
INIT_no:
    dw  _no
```

リスト4

```
Line_Set:
    TII     INIT_T,L01_01_V,408 ;INIT_T に従い L01_01_V から連続して
;                               ;(9*5+2+2+2)*(4*2) のﾃﾞｰﾀを送る
    TII     INIT_T2,L01_01,90   ;INIT_T2 に従い、L01_01 から 連続して
                                ;45*2 のデータを送る
INIT_T:
;Line_01
    dw  _L01_Vrt, _B01_Hrz, _Ao, $0080
    dw  _L01_Vrt, _B02_Hrz, _Ki, $0080
    dw  _L01_Vrt, _B03_Hrz, _Ao, $0080


;Ret/Ext
    dw  0, 0, $02C0, $180
    dw  0, 0, $02E0, $180
INIT_T2:
    dw  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
    dw  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
    dw  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
    dw  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
    dw  0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
```



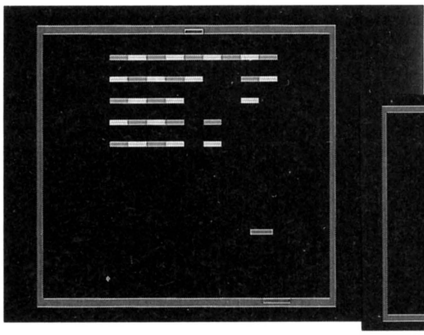


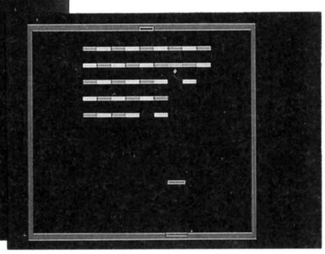
さあ、どうかな

CD−ROMに入っているソースには、できるだけ細かくコメントをつけている。どういうルーチンを書いているかということよりもどんな考え方で動きを実現しているかを読み取ってもらいたい。

そして、プログラムを作るときには、無理をしないということを心がけてもらいたいな。構想がどんなにすばらしくても完成できなければ、何にもならないから、できることからやって、プログラムを組むことに慣れるということが必要だと思う。

これからのみんなの作品を期待しているぜ。





○○○こうしてできあがった『Welcome to Maru−maru』

でべろんのクリエイターなぜなにまんが

画・しまづ☆どんき



クリエイター養成講座

Q&A情報局

今回の質問は2つ。ラベル名の付け方に関するものと、プログラム作成時に、複数ファイルにする意味に関するものだ。プログラミングというより、作成の手法の質問ということで、今回のQ&Aでまとめてみた。

（文・構成　諸橋康一）

●ラベルの名前付け

Q　プログラムを書くとき、ラベルってどうやって決めればいいのでしょうか？　DEVELO.INCの中を見ると、何か決まりがあるような気がするのですが、もし決まりがあるのでしたら教えてください。

A　とくに決まりはない。

ラベル名については、これは基本的に「自分がわかるもの」であれば何でも構わないので、自由に決めてよい。

ただ、ラベルというのは、プログラムを組む際に、わかりやすくするために使用するものなので、できればラベルを見ただけで意味や内容がわかる名称にしたほうがよい。

たとえば今号に収録された『フリスビー犬ジョン』の場合、サブ処理はすべて、ラベル名の最初の部分が

sub_

となっている。これは、この処理がJSR命令によって呼ばれるサブルーチンであることを示しているので、ラベル名だけを見てもサブルーチンなのだと一目でわかる。これは特に決まりではないし慣習でもないので、「sub_」とする代わりに「s_」だけでも構わないわけだ。

ただあまり記号化されてしまうと、後で自分が読み返したときにわからなくなったり、ほかの人が見たときに意味が通じずに解読の障害になったりする場合があるので、できるだけ意味が通じるような工夫はしたほうがよいだろう。

しかしラベルはソースプログラム上でしか意味を持たないものなので、あまり凝る必要はない。

なお、今号の付録CD-ROMには、日本語ラベル変換ツールというものも収録されているので、興味があれば使ってみるとよい。

●複数ファイルでの開発

Q　初めて質問します。スターターキットに入っていた『SPEEDER』というゲームでは、ソースが複数のファイルに分かれていましたが、何かメリットがあるのでしょうか？　それから、おなじ複数ファイルでも、ゲーム制作編のものは、またちょっと違うやり方のようですが、どっちが正しい方法なのでしょうか？

A　ファイルの数などは自分の作りやすさの問題なので、これが正しいというものはない。

『SPEEDER』で行っている複数ファイルは、ソースプログラムを分割しているだけにすぎない。これは作者が制作しやすい方法でプログラムを作成した結果なので、あまり意味はない。ただしこの方法も場合によっては有効で、たとえばサブルーチン集を単独のファイルに作成しておき、それをいくつかのプログラムで流用使用する場合などだ。これはサブルーチンに限らず、自作のマクロ命令などでも有効だ。

ゲーム制作編では、プログラムとデータを切り離して作成・設定している。この方法だと、プログラムの中にVRAMに設定するデータなどが含まれていないので、PCエンジンのメモリを有効に使うことができる。また、プログラムをPCエンジンに転送する際に、データも一緒に転送して設定しているので、プログラムでデータを設定する手間などを省くことが可能だ。開発手法としては、おなじ複数ファイルのプログラムでも、こちらのほうが優れていると言えるだろう。

短所をあげるとすれば、プログラムが実行される前にデータが設定されるので、VRAMの初期化などが行えないことや、それぞれを切り離して作成するため、ある部分の修正によって他の部分にも修正の必要が生じたときに、直し忘れの可能性があるといったことだろうか。

前者の回避方法として、まずローダーとなるプログラムを作成して、それによってVRAMの初期化とデータの読み込みを行い、そののちにメインのプログラムを読み込んで実行する方法がある。

さらにメインのプログラム部分のうち、汎用性の高いサブ処理などを別ファイルにまとめて流用使用すれば、開発効率がグンとあがるぞ。

ニフティサーブ SFULABOダイジェスト

でべろサポート会議室に、クリエイターズ・サポート部から新たに「でい」氏が加わり、以前よりもサポート体制が強化されました。質問や要望などが直接編集部に通じるというのは、今後のでべろにとって大きなメリットがあると思います。

でべろサポート会議室では、巨大キャラ（じつは背景）の動かし方や擬似マルチタスクを実現する方法、多重スクロールの方法など、プロが明かす高度なテクニックの話が行われていました。プロのテクニックを知る良い機会です。

また、BASIC編制作の発表と、それに対する質問や意見などの反響もありました。BASIC編制作発表の影響か、「はじめまして」な方も書き込みをされている人も出てきた。BASIC編が発売されるころには、いっそうの賑わいが期待できそうです。

最後になりましたが、新しく15番の会議室に、閲覧専用のQ&A情報ボードが設置・公開されました。今までに寄せられた質問や、このページで解答してきたQ&Aが読みやすくまとめられていますので、ぜひ活用してください。

投稿募集要項

PCエンジンファンでは、でべろで作ったゲームなどの作品や、でべろの開発環境を支援するツール類を募集しています。採用作品には、誌面での発表のほか、当社規定の投稿謝礼をお支払いいたします。応募に必要な情報を記載した用紙を添えて、右下のあて先まで奮ってご応募ください。

なお、今回ツール部門で採用となりました作者の方々には、当社規定の採用謝礼をお支払いいたします。

●応募に必要な情報

作品の応募には、以下の情報を記載した用紙を添えてください。

- 作品名（タイトル）
- 投稿するジャンル
- 投稿者の本名、ペンネーム
- 住所および連絡先の電話番号
- パソコン通信を行っている場合はネット名と所有するＩＤ
- 開発に使用したパソコンの機種名
- 投稿に使用した媒体（フロッピーディスク）のフォーマット形式

タイトルや氏名などの名称には、フリガナを忘れずに付けてください。その他、作品に対するコメントや、操作方法などを解説したものも貼付してください。用紙にはとくに規定はありませんが、郵送途中での汚損などの事故を避けるため、感熱紙の使用は避けてください。

●投稿ジャンルと受け付ける作品

・ゲームプログラム

投稿プログラムの王道。パソコンのゲームとは一味違う、ゲーム機ならではの作品をお待ちしています。なお、ゲームのジャンルについては、特に制約はありません。

・ツールプログラム

でべろの開発環境を支援するツールプログラム。PCエンジン上で動作するものから、端末となるパソコン上で動作するものまで、幅広く受け付けます。

・グラフィック

PCエンジン上で表示させるグラフィック作品。オリジナルCG作品をお待ちしています。

・サウンド

オリジナル楽曲などを募集しています。ゲームミュージックの移植なども可ですが、一般楽曲は音楽著作権の関係上、採用できません。

●投稿上の注意

投稿時に応募する投稿ジャンルを赤ペンで明記してください。また、フロッピーディスクなどを同封する際、郵送途中での破損を防ぐための補強を行い、表に「二ツ折厳禁」と赤ペンで記してください。盗作や二重投稿はお断りします。絶対にやらないでください。

応募作品は一切返却できませんので注意してください。また、採用された作品の版権は、徳間書店インターメディアに帰属するものとします。



あて先　〒105 東京都港区東新橋1-1-16　徳間書店インターメディア株式会社
クリエイターズ・サポート部「でべろ作品」係

PC-FXGA『んーにゅー』は FXGAゲームが遊べる創れる本

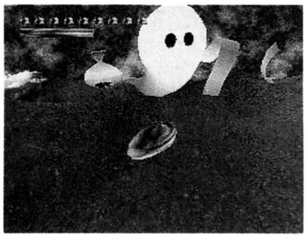
DISK 1で遊ぶ

『んーにゅー〜PC-FXGAゲームが遊べる創れる本〜』はPC-FXGAユーザーのための本。FXGAを買ったはいいが、なかなかうまくゲームが創れないと息詰まっている人に効果絶大だ。

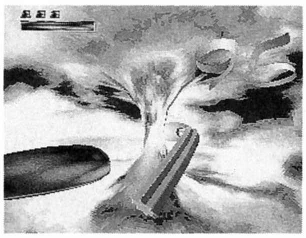
本書に付属するCD-ROMは2枚。ディスク1にはたいにゃん氏が制作した「んーにゅー」というゲームが収められている。コンシューママシンしか知らない人には、たいにゃん氏の名前にあまり馴染みがないかもしれないが、筆者の知る限り氏はパソコン黎明期（十ン年前）からゲーム作りに携わっているこの道の大ベテランである。

さて、ゲーム内容は、ポリゴンを使用した3Dワールドで丸いスライム状の軟体生物「んーにゅー」を操り、マップ上に散在するアイテムをすべて拾い集める、というもの。そして最終的には「んーにゅーである以上生まれ故郷の地獄へ帰らなければならない」らしい。このあたりはよく理解できない（笑）。

操作方法はわりと簡単で、ゲーム内容もシンプルだが、「表現」という部分では立体モーフィングなど各種テクニックを駆使し、またFXGAの機能を十二分に引き出して不思議な世界が築き上げられている。そのぶん、オブジェクト＝敵などが多く出現すると処理が重くなることがあるので、どんどん倒せ。



⬆エネルギーがあればジャンプ＆敵への体当たり可。早くアイテムを拾い尽くせ



⬆カウントダウンタイマの数字もうねうねモーフィングするといったこりよう

DISK2で創る

ディスク1で気の済むまで遊んだら、ディスク2で創るに挑戦。

本のCreators' Stageセクションでは、プログラミングの基本や開発ツール（Cコンパイラ、デバッガ等）の使い方、スプライト、ポリゴン、パレットの扱い方、そして実際のゲーム制作についてわかりやすく解説されている。

で、ディスク2にはこのCreators' Stageと連動したプログラムや、DōGAによるポリゴンエディタ、フリーソフトウェア制作集団Bio100%による3本のミニゲーム（ソースファイル付き）、加えて、おまけのビットマップ画像などが収録されているのだ。

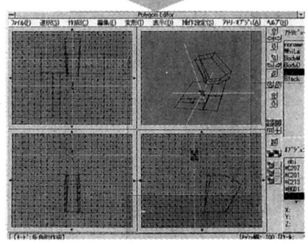
ポリゴンエディタというのはいわゆるモデラーのことで、（スターターキット付属の）DOGAGENIE-1用のパーツを作成するめためのポリゴン形状デザインツールだ。DOGAGENIE-1ではパーツはあらかじめ用意されたものが使えるだけで、自由度がいささか低かったが、このポリゴンエディタを用いれば思い通りのオブジェクト作成が可能になる。ただし、自由度が高くなったぶん、使いこなすにはそれなりのスキルが要求される。

『んーにゅー』目当ての人、せっかくのFXGAが宝の持ち腐れになっている人、もっと自由に3DCGが作りたい人をはじめ、すべてのFXGAユーザーにオススメしたい。

（文・構成　上野利幸）

7月12日発売、6800円（B5判104ページオールカラー、CD-ROM2枚）

ポリゴンエディター



⬆使いこなせるようになれば、3Dオブジェクトが自由にどんどん作れる

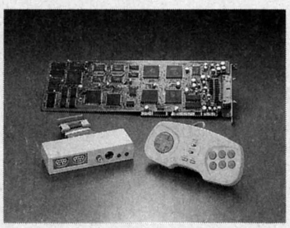
PC-FXGA DOS/V 版発売

ついに、やっと、とうとう、ようやくPC-FXGA（DOS/V版）が発売されたのだぜっ!!

対応機種はIBM PC/AT互換機（DOS/Vパソコンはこれに相当）でフルサイズのISAバススロットを持つ機種。フルサイズというのはようするにカードの奥行きが長いヨ、ということだ（30センチ弱ほどの長さがある）。マザーボードのレイアウトによっては、CPUの放熱ファンなどにつかえたり、小さめの筐体だとカードが筐体に収まらない可能性もあるので、購入時には一度DOS/V本体を開けて確認すること。

あとは、486SX/33MHz以上のCPU、200Kバイト以上のハードディスク空き容量、2倍速以上のCD-ROMドライブを搭載し、MS-DOS6.2/V、PC-DOS J6.3/V、Windows95のいずれかのOSとCD-ROM Extention V2.2以上がインストールされていれば使用可能。ただしこれは最低限の環境なので、より速いCPU、大容量のハードディスクがあったほうがよい。

なお、添付ソフトは基本的にPC-98版と同様だ。

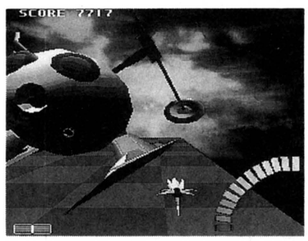


⬆「ゲームアクセラレータボードDOS/V版」4万600円だ

ミニゲーム三連発

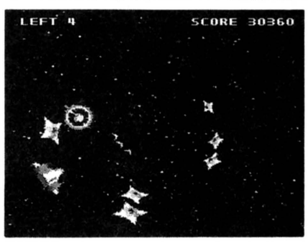
Bio100%はパソコン通信界では超有名なフリーソフトウェア制作集団。PC-98シリーズやWindows用のゲームソフトを多数輩出。「社会現象になるほど有名なOS」に関わる人や、実際にコンシューマ機、パソコンのソフト開発をしている人など顔ぶれも豪華。

ROLLOUT



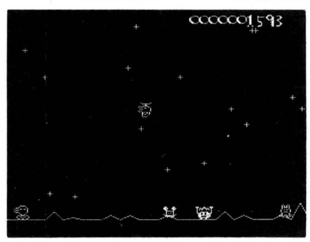
⬆設計ミスで高く飛べない戦闘機（笑）が主役の3Dポリゴンシューティング

DAGYRUSS



⬆円柱座標を採用した2D（擬似3D）シューティングゲーム

Moon Kids Paradise



⬆レトロな風情の軟着陸ゲーム。ベクタスキャン風の画面が渋い

『んーにゅーFXGAゲームが遊べる創れる本』、『ゲームアクセラレータボード PC-FXGA DOS/V版』はNECホームエレクトロニクスから発売される。『んーにゅー〜』は、本屋さんでは販売しないので、パソコンショップで購入しよう。

アンケートに答えてゲームとテレカをもらおう！

ソフト合計15本（各5本）
プラス
本誌特製テレカ100名

読者プレゼント

今月のプレゼント　全115名様

①ヴァージン・ドリーム
②DE・JA
③虚空漂流ニルゲンツ
④8月号表紙テレホンカード

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①〜④）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで！　応募の締め切りは7月30日(必着)。当選者の発表は'96年8月31日発売の10月号でおこないます。

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、番号を書いてください。
1　小学校　　5　専門学校
2　中学校　　6　会社員
3　高等学校　7　その他
4　大学

2 あなたの学年を書いてください。もしあなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1　男　　2　女

5 本誌以外によく読む雑誌を表1から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表2から8機種以内で選び、番号を書いてください。

7 これから買おうと思っているゲーム機、パソコンを表2から選び、番号を書いてください。

8 あなたが買いたいと思っているゲームを表4から5つ選び、番号を書いてください。

9 今号の記事でおもしろかったものを表3から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを表3から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から3つ選び、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを表4から3つ選び、番号を書いてください。

13 1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください。(機種を問いません)
1　ほとんど買わない
2　1〜5本
3　6〜10本
4　11〜20本
5　21〜29本
6　30本以上

14 1年間に買う中古ゲームソフトの本数を次の中から選び、番号を書いてください。(機種を問いません)
1　ほとんど買わない
2　1〜5本
3　6〜10本
4　11〜20本
5　21〜29本
6　30本以上

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。あてはまる番号を1つ選んでください。
1　とても高いと思う。
2　少し高いと思う。
3　ちょうどいい。
4　まあまあ安い。
5　とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を1つ選んでください。
1　新作ゲームの記事が読みたかった。
2　巻頭の特集記事が読みたかった。
3　ウルテクが知りたかった。
4　読者ページが読みたかった。
5　新作ゲームの発売情報が知りたかった。
6　攻略の記事が読みたかった。
7　毎月定期的に購入しているので。
8　声優の記事が読みたかった。
9　付録CD-ROMがほしかった。

17 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、番号を書いてください。
1　すでに購入済み。
2　購入を予定している。
3　しばらく様子を見て検討。
4　購入予定はない。

18 次のPCエンジン及びPC-FXの周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1　PCエンジンマウス
2　メモリベース128（セーブくん）
3　マルチタップ
4　アーケードパット（アベニューパット6）
5　アーケードカード
6　PC-FX　マウス
7　PC-FX　バックアップメモリパック
8　その他
9　なし

19 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1　シューティング
2　アクション
3　ロールプレイング
4　アドベンチャー
5　シミュレーション
6　スポーツ
7　パズル
8　声優さん出演もの
9　その他

20 「でべろ」及び「でべろBASIC編」、「PC-FXゲームアクセラレータ」について、あてはまるものをすべて選び、番号を書いてください。
1　値段に関係なく「でべろ」を購入したい。
2　値段を検討した上だが「でべろ」を購入したい。
3　値段に関係なく「でべろBASIC編」を購入したい。
4　値段を検討した上だが「でべろBASIC編」を購入したい。
5　値段に関係なく「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
6　値段を検討した上だが「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入したい。
7　「でべろ」を購入済。
8　「PC-FXゲームアクセラレータ」を購入済。
9　どれもほしくない。

21 ゲーム制作に関して何かしている（しようとしている）ことがあれば、あてはまる番号をすべて書いてください。
1　今、ゲームのシナリオを書いている。
2　近い将来、ゲームのシナリオを書いてみたい。
3　今、ゲームのプログラミングをしている。
4.　近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい。
5　今、C.G.を描いている。
6　近い将来、C.G.を描いてみたい。
7　今、コンピュータミュージックを作曲している。
8　近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい。
9　ゲーム制作に興味ない。

22 本誌にスーパーCD-ROM²が付録についたことについて、どう思いますか。
1　すごく満足している。
2　まあまあ満足している
3　どちらでもない。
4　あまり満足できなかった。
5　全然満足できなかった。

23 今号の付録CDで当てはまるものをすべて選んでください。
1　体験ゲーム「ヴァージン・ドリーム」がよかった。
2　愛ちゃんの声のオーディションがよかった。
3　ときめき放課後クラブCD−ROMバージョンがよかった。
4　でべろサンプルゲーム『フリスビー犬John』がよかった。
5　でべろサンプルゲーム『Well come to Maru-maru』がよかった。
6　でべろ用ツールがよかった。
7　PCエンジン、PC-FXソフトデータベースがよかった。
8　すべてよくなかった。

24 付録CD-ROMの内容について、どのようなものを希望しますか。2つ選び番号を書いてください。
1　市販ゲームの体験版。
2　投稿（ゲーム）プログラム。
3　声優さんの声のコーナー。
4　FX版でほしい。
5　その他（詳しくお書きください）。

25 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を次の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01　業務用
02　パソコン
03　メガドライブ
04　ファミコン
05　スーパーファミコン
06　サターン
07　スーパー32X
08　3DO
09　プレイステーション
10　その他

26 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPC-FXに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を前述の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。

27 アニメーション等で活躍する声優さんの中から、あなた好きな人（男女不問）を1人書いてください。いない場合はなしと書いてください

28 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

6月号プレゼント当選者発表（敬称略）

ヴァージン・ドリーム

北海道／山崎　恵理・21歳
東　京／坂本美由紀・28歳
神奈川／小幡　武則・15歳
長　野／宮本　和仁・23歳
愛　媛／福積　利昌・21歳

アニメフリークFX Vol.3

秋　田／金田　雅美・17歳
埼　玉／須永　一　・17歳
富　山／与田　幸一・18歳
石　川／北村　幸治・25歳
岡　山／山下　主税・20歳

お嬢様捜査網

山　形／菅野　雄介・17歳
静　岡／石丸　忠延・25歳
大　阪／山高　真一・21歳
香　川／金子　貴英・23歳
鹿児島／村上　修一・24歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1〜2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。なお、テレホンカードの発表は発送をもってかえさせていただきます。

No.	表1 雑誌名
01	電撃G'sエンジン
02	ファミマガ64
03	64ロクヨン
04	電撃ニンテンドウ64
05	THE スーパーファミコン
06	PlayStationMagagine
07	プレイステーション通信
08	電撃プレイステーション
09	HYPERプレイステーション
10	THE プレイステーション
11	サターンFAN
12	セガサターンマガジン
13	TECHサターン
14	週刊ファミ通
15	ゲームウォーカー
16	寿現夢
17	V ジャンプ
18	㊙ゲーム少年
19	ゲーメストEX
20	月刊ファミ通Bros.
21	GAME ON!
22	LOGIN
23	マイコンBASIC マガジン
24	コンプティーク
25	電撃王
26	ゲーメスト
27	コミックボンボン
28	コロコロコミック
29	月刊少年ガンガン
30	覇王マガジン
31	週刊少年サンデー
32	週刊少年ジャンプ
33	週刊少年チャンピオン
34	週刊少年マガジン
35	バーチャル・アイドル
36	その他

No.	表2 機種名
01	PCエンジンシリーズ
02	PC-FX
03	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
04	スーパーファミコン
05	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ
06	バーチャル・ボーイ
07	ニンテンドウ64
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC-9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	とくに買いたくない

No.	表3 今号の記事
01	表紙
02	[緊急特報]スパークリングフェザー(仮称)
03	[緊急特報]赤ずきんチャチャ(仮称)
04	[緊急特報]ふしぎの国のアンジェリーク(仮称)
05	[Monthly Report]アンジェリークSpecial2(仮称)
06	[Monthly Report]ブルーブレイカー
07	[Monthly Report]続 初恋物語〜修学旅行〜
08	[Monthly Report]ファイアーウーマン 纏組
09	[Monthly Report]きゃんきゃんバニーエクストラDX
10	[Monthly Report]女神天国II
11	[Monthly Report]ルルリ・ラ・ルラ
12	[Monthly Report]はたらく☆少女 てきぱきワーキン♡ラブ
13	同級生2完全攻略ガイド前編
14	[攻略大全XX]天地無用! 魎皇鬼FX
15	[攻略大全XX]虚空漂流ニルゲンツ
16	[攻略大全XX]デア ラングリッサーFX
17	[攻略大全XX]お嬢様捜査網
18	[攻略大全XX]ファーランドストーリーFX
19	[攻略大全XX]GO!GO!バーディチャンス
20	[攻略大全XX]魔導物語I 炎の卒園児
21	[新着特報直送便]超神兵器ゼロイガー
22	[新着特報直送便]チップちゃんキィーック!
23	[新着特報直送便]こみっく ろ〜ど
24	[声優ストリート]声優ホットライン・水谷優子
25	[声優ストリート]ピックアップフレッシュボイス・佐々木庸子
26	[声優ストリート]キャラクタボイスインフォメーション
27	スペシャルCD-ROM²の使い方
28	アニメフリーク情報局
29	ときめき放課後クラブ 第16回
30	月刊アンジェリークファン
31	移植の泉
32	READER'S LAND
33	クリエイター養成講座
34	PC-FXGA『んーにゅー』
35	読者プレゼント
36	同人フリーマーケット
37	PC ENGINE&PC-FX DATA BANK
38	インフォスクラム
39	[連載小説]ファイアーウーマン 纏組
40	纏組ファンクラブ
41	UL-TECH Wonder Land
42	新作発売カレンダー
43	スペシャルCD-ROM²

No.	表4 ゲーム名
	……PCエンジン……
001	愛・超兄貴
002	あすか120%マキシマ バーニングフェスト
003	アドヴァンストV.G.
004	アルナムの牙 獣族十二神徒伝説
005	イースIV The Dawn of Ys
006	ヴァージン・ドリーム
007	エメラルドドラゴン
008	風の伝説ザナドゥII
009	カブキ一刀涼談
010	機装ルーガII
011	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス
012	銀河婦警伝説サファイア
013	空想科学世界ガリバーボーイ
014	ゲッツェンディーナー
015	GO!GO!バーディチャンス
016	雀神伝説
017	将棋データベース 棋友
018	真怨霊戦記
019	スーパーリアル麻雀PVカスタム
020	スチームハーツ
021	スペースインベーダー ジ・オリジナルゲーム
022	スペースファンタジーゾーン
023	聖夜物語
024	卒業II ネオ・ジェネレーション
025	誕生 デビュー
026	DE・JA
027	デッド・オブ・ザ・ブレイン
028	天外魔境II卍MARU
029	天外魔境 風雲カブキ伝
030	天地無用! 魎皇鬼
031	同級生
032	ときめきメモリアル
033	ドラゴンナイト&グラフィティ
034	ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説
035	熱血レジェンド ベースボーラー
036	はたらく☆少女 てきぱきワーキン♡ラブ
037	バザールでござーるのゲームでござーる
038	美少女戦士セーラームーンCollection
039	百物語 ほんとにあった怖い話
040	ぷよぷよCD通(2)
041	プライベート・アイ・ドル
042	プリンセスメーカー1
043	プリンセスメーカー2
044	ボンバーマン ぱにっくボンバー
045	マージャンソード プリンセスクエスト外伝
046	魔導物語I 炎の卒園児
047	女神天国
048	メタルエンジェル2
049	もってけたまご
050	モンスターメーカー 神々の方舟
051	Linda3
052	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト 団体経営編&新人デビュー編
053	レニーブラスター
054	ロードス島戦記II
	……PC-FX……
056	赤ずきんちゃちゃ(仮称)
057	アニメフリークFXVol.1
058	アニメフリークFXVol.2
059	アニメフリークFXVol.3
060	アニメフリークFXVol.4
061	アニメフリークFXVol.5
062	アニメフリークFXVol.6
063	アンジェリークSpecial
064	アンジェリークSpecial2(仮称)
065	お嬢様捜査網
066	きゃんきゃんバニーエクストラDX
067	キューティーハニーFX
068	銀河お嬢様伝説ユナFX
069	虚空漂流ニルゲンツ
070	こみっく ろ〜ど
071	上海 万里の長城
072	スーパーパワーリーグFX
073	スーパーリアル麻雀PV-FX
074	スパークリングフェザー(仮称)
075	鬼神童子ZENKI FXヴァジュラファイト
076	全日本女子プロレス クイーンオブクイーンズ
077	続 初恋物語〜修学旅行〜
078	卒業R
079	卒業II FX
080	TEAM INNOCENT
081	チップちゃんキィーック!
082	超神兵器ゼロイガー
083	デア ラングリッサーFX
084	天地無用! 魎皇鬼FX
085	天外魔境 電脳絡繰格闘伝
086	天外魔境III NAMIDA
087	同級生2
088	ときめきカードパラダイス
089	となりのプリンセス(仮称)
090	ドラゴンナイト4
091	バウンダリーゲート ドーター・オブ・キングダム
092	パチ夫くんFX 幻の島大決戦
093	バトルヒート
094	パワードールFX
095	ファイアーウーマン 纏組
096	ファーランドストーリーFX
097	不思議の国のアンジェリーク(仮称)
098	ブルーシカゴブルース
099	ブルーブレイカー
100	ペブルビーチの波濤(仮称)
101	ボイスパラダイス
102	麻雀悟空 天竺
103	負けるな!魔剣道Z
104	マスターズ 遙かなるオーガスタ3(仮称)
105	みにまむなのにっく
106	ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション
107	女神天国II
108	ラスト・インペリアル・プリンス(仮称)
109	リターン・トゥ・ゾーク
110	ルナティック・ドーンFX
111	ルルリ・ラ・ルラ
112	惑星攻撃隊リトルキャッツ(仮称)
	……PC-FXGA……
113	んーにゅー
	……LD-ROM²……
114	UFO&E・T

アンケートに答えるうえでの注意

1. 記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください(ボールペンの赤や色鉛筆は不可)。

2. 数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例: | | | 10 | 良い例: | 0 | 1 | 0 |

3. 間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例: | 1 | 4 | 良い例: | 1 | 4 |

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5. 移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。



同人フリーマーケット

同人誌に興味はあるけど、なんとなくよくわからないから敬遠しちゃう。そんな読者と同人サークルの橋渡しをする、同人フリーマーケットへようこそ。

今月の同人誌

この原稿を書いている時点で、もう夏コミの当落通知も各サークルの下に届いたようだが、今回はどうだっただろか。会場が一気に広く新しくなったことで、少しは当選確率も上がるかと甘く考えていたが、どうやらそんなわけでもないらしい。有明会場が開いてから3ヵ月、そろそろ会場に慣れてきた人も多いだろう。でも、やっぱり交通の便の悪さは、あんまり解消されていないようである。

さて今月の同人誌はいつもより少なめ。夏コミにむけて、みなさま充電中なのかな？　ちなみに来月は夏コミ特集の予定だ。



LOVE YOU SO LONG…

価格	400円（A５判／44P／オフセット／送料190円）
ジャンル	ときめきメモリアル
サークル名	妖星乱舞
発行人	柴田絵里
問い合わせ先	〒245 横浜市戸塚区原宿町121－３　ファミール第２戸塚108　柴田絵里

コメント	編集部解説
伊集院ＯＮＬＹ本です。夏には伊集院のバースデー本を予定しています。	はじめから終わりまで、男女の伊集院が満載な本です。シリアスもあります。



OSTEKIKS

価格	300円（Ｂ５判／32Ｐ／オフセット／送料270円）
ジャンル	同級生＆卒業
サークル名	虚偽。
発行人	うつろいなぎ
問い合わせ先	〒183 東京都府中市府中町３－23－４　安原繁生

コメント	編集部解説
同級生＆卒業の短いギャグ漫画ばかりです。	竹井キャラ満載のカワイイ本。ちょっとだけＨなギャグもアリ。



ミス・サクリア4

価格	700円（Ｂ５判／64Ｐ／オフセット／送料270円）
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	サーガサクリア
発行人	三浦ゆうま
問い合わせ先	〒136 東京都江東区東砂５－８－２　三浦遊馬

コメント	編集部解説
アンジェリークSpecialネタも入りまくったギャグ４コマ本っす。	最強の天使様は健在。一途なゼフェルがかわいそうになってきました（笑）。



no step

価格	400円（Ｂ５判／44Ｐ／オフセット／送料270円）
ジャンル	サムライスピリッツ＆ギャラクシーファイト
サークル名	もな屋
発行人	最上最中
問い合わせ先	〒066 北海道千歳市青葉１丁目９－４　興膳有基徳

コメント	編集部解説
古いですが、初代サムライスピリッツ＆ギャラクシーファイト本です。	なかなか濃いめの内容です。女性、男性、兄貴なネタもあり。

■同人誌データ大集合

以下の同人誌のリストは、次のような内容になっています。●タイトル／価格（判型／ページ数／印刷／送料）／ジャンル／サークル名／発行人／問い合わせ先／コメント

●Ｂｉｇ　Ｈｅａｒｔ／500円（Ｂ５／44Ｐ／オフセット／270円）／ときめきメモリアル／もな屋／最上最中／〒066 北海道千歳市青葉１丁目９－４　興膳有基徳／「ときめきメモリアル」が好きな人たちで作った漫画＆小説本です。

●ぷらりね／200円（Ａ５／28Ｐ／オフセット／190円）／アンジェリーク／辺の家／への一番／〒131 東京都墨田区向島２－17－２　加賀美貴子／ちょっとお下品、オールキャラ本。（オスカー様多し）表紙がなんか濃いです（泣）。

●ＡＮＧＥＬ　ＡＴＴＡＣＫ／400円（Ａ５／36Ｐ／オフセット／190円）／アンジェリーク／星華園＆夢幻（合同誌）／水城柊＆ＤＡＩ／〒066 北海道千歳市青葉５－５－10　今阪寿子／全ての守護聖に愛を…のつもりが、やはりひいきはわかるもの。気がつけば、みょーに元気なロザリアがいたりします。

●残酷な天使のテーゼ／800円（Ａ５／100Ｐ／オフセット／270円）／風の伝説ザナドゥ／から／睦月絵架／〒116 東京都荒川区南千住５－13－３　旭レジデンス305　大村清子／ソフィア、アリオスの長編シリアス。ダイモスとリュコスもでばっています。

●時の踊り／300円（Ａ５／22Ｐ／オフセット／190円）／天外魔境シリーズ／ふとどきもん☆シスターズ／大川麻実／〒265 千葉県千葉市若葉区和泉町10－３　大川麻実／天外魔境と一刀涼談のギャグ本です。どちらかというと、格闘ゲームで天外魔境を知った人向きかな…。多分。

同人誌問い合わせ・通信販売のオキテ

●新着情報・在庫問い合わせの方法

以下のものを同封して、定型の封筒で送ること。封筒の裏には、自分の名前と住所を忘れずに書いておく。

⑴用件を書いた手紙

感想の手紙とは別の便箋に書くこと。ノートの切れ端やレポート用紙などですましてしまうのは失礼なので、便箋を使用する。

⑵返信用の封筒

定型の封筒（長型４号が一般的）に80円切手を貼り、あて先の部分に自分の住所と名前をあらかじめ書いたもの。

※一般的には返信用のあて名の自分の名前の後に「様」をつけることはないが、同人誌関連の場合は事務処理の手間を省くためにも自分で「様」をつけておくこと。

●通信販売の方法

ここで紹介する方法は、郵便小為替を用いた一般的なもの。サークルによっては特別な方法を採用している場合があるので注意しよう。

以下のものを同封し、定型の封筒で送ること。封筒の裏には、自分の住所と名前を忘れずに。

⑴ほしい同人誌名と冊数を明記した紙

どこでその本のことを知ったのか（この場合は「ＰＣエンジンファンを見て」）も書いておく。感想の手紙とは別に。

⑵本代×希望冊数に応じた無記名小為替

郵便局で購入できる定額小為替の受取人の欄に何も書かないもの。

⑶送料分の切手×希望冊数枚

切手は便箋などに切れ目を入れてそこにはさむか、小さい袋などに入れてバラバラにならないようにすること。

⑷あて名カード

文房具屋などで売っている市販のタックシールに、自分の〒住所名前を書いたもの。本が送られてくるときに、そのままあて名として使われる。

⑸連絡用の80円切手

在庫切れや申し込みの不備のため通販できなかった場合の連絡に使われる。万が一のために入れておこう。

※定額小為替は100円単位でしか購入できないので、10円単位の端数があった場合、そのぶんは切手で代用すること。たとえば550円の本を１冊買いたい場合は、500円の無記名小為替と50円切手１枚、600円の本を３冊買いたい場合は1800円の無記名小為替を用意する、ということになる。小為替は紙などに包んで、封筒の外から透けて見えないようにしておこう。なお、小為替は折ったりしないこと。また為替を買ったときにくれる領収書は、申し込んだ本が到着するまで大切に保管しておこう。郵便事故などのアクシデントが起こった時に、この受領書のコピーを送って問い合わせをすることになる。ただ通販というのは時間がかかるもので、最低３ヵ月は待ってみよう。

イラスト：三浦ゆうま（ミス・サクリア４）

思い出の数だけ…～forever with you～ First memories'96 in Summerのご案内

ときめきメモリアル、アンジェリークなどに代表される、今をときめく恋愛・育成シミュレーションだが、今度は関西でもジャンルONLYの同人誌即売会『思い出の数だけ…～forever with you～ First Memories '96 in Summer』が開かれることになった。関西方面では初の本格的ONLYコミケだ。

大きなイベントにいくとどうしてもお目当ての本が見つからない、とお嘆きの育成ゲームファンは、ぜひ足を運んでみよう。またこのイベントのサークル参加申込みはもう終了しているが、7月10日必着で下記の連絡先まで返信用封筒同封で参加表明をすれば、まだ受け付けてもらえるとのこと。これはPCエンジンFAN読者だけの特権なので、関西方面のサークルの方はチェックしてみては？

なおこのイベントのパンフレットは、8月3日開催のコミックマーケットの南－K45a「メモリアルトレース」、南－ケ58a「十一夜工房」の両スペースにて販売されることになっている（予価600円）。興味のある人は、まずパンフレットを手に入れてみよう。

★概要

日時　：'96年8月18日（日）
　　　　11:00～16:00

会場　：大阪国際見本市会場
　　　　2F展示場（市営地下鉄堺筋本町駅下車徒歩5分）

コスプレ：着替えの必要のないものなら可（登録制）

主催　：めもりある☆Avenue

★参加申込み・質問の連絡先

〒654－01　兵庫県神戸市須磨区東白川台1－8－14　川島様方　「FM'96」係（返信用封筒同封のこと）



⬆1色刷りのチラシより。アンジェリークサークルの参加希望者は、多そうだ



⬆カラーのチラシより。やはりときメモが最大勢力だろうか

7月のゲーム中心イベントカレンダー

今やひとつの確立したジャンルとなりつつあるゲーム同人誌。ここではゲーム同人誌を扱っているイベントを中心に、開催スケジュールをご紹介。

また、このコーナーで紹介して欲しい全国のイベント情報を募集しています。詳しくは「同人フリーマーケット」係までハガキでお問い合わせ下さい。

DATA	イベント名	会場	スペース
7月14日	コミックライブ in 名古屋（☎03－5828－0011）	名古屋国際展示場	3500
14日	コミックライブ in 東京（☎03－5828－0011）	東京有明国際展示場	6000
20日	Comi Con（☎06－944－4700）	京都市勧業館	1500
20日	Comic City & コミックライブ in 福岡2（☎03－5828－0011）	マリンメッセ福岡	2500
21日	Comic City in 東京57（☎03－3225－8520）	東京有明国際展示場	5000
28日	Comic City in 神戸27（☎03－3225－8520）	神戸国際展示場	1500

追記：6月号で掲載された『ぽのぽのスピリッツ4』の通販送料は240円です。すでに申し込まれた方は、お手数ですが240円分の切手を送ってください。

同人誌大募集

同人フリーマーケットではみなさんの同人誌を募集しています。なお誌面のつごうで（とくに内容が成人向けの場合）掲載できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。このコーナーで紹介できるものは、ゲーム（機種は問いません）を元にしたもの、声優、ゲームになっているアニメの同人誌に限ります。

★応募方法

下の応募用紙に記入のうえ、作品と一緒に下記のあて先まで送ってください。

●ジャンル

ゲームやアニメのタイトルを記入してください。声優系同人誌の場合は「声優」でかまいませんが、下欄に声優さんの名前を書いておいてください。

●通販の有無

通販が可能な場合は、送料も記入してください。不可の場合は、最短でも応募後2ヵ月はイベントで購入可能と思われるものをお願いします。

●コメント・アピール文

作品のコメントやサークルのアピールを記入してください。声優系の場合は、ここに声優さんの名前をお願いします。なお郵便振替でのみ通販を行っている場合は、ここにその旨記入してください。

よろしくお願いします。

送り先
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM
PCエンジンFAN編集部
『同人フリーマーケット』係

キリトリセン

同人誌紹介応募用紙

本のタイトル		ジャンル	
価格	円	判型	判（オフセット・コピー）
		ページ数	
通販	可（送料　　円）・不可		
発行サークル名			
発行人	フリガナ		
サークル代表者名（問い合わせあて名）	フリガナ		
電話番号（編集部用・掲載しません）			
代表者連絡先住所（掲載しません）	フリガナ 〒		
通販問合せ用住所（掲載します）	フリガナ 〒		
コメント・アピール文			

PC ENGINE &PC-FX 最新 DATA BANK

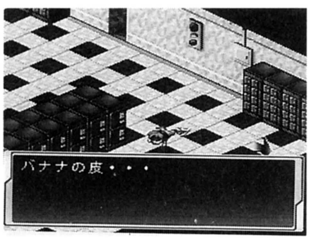
4月30日から5月31日までの売り上げBEST10と、7月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交えて最新の情報をお伝えする。

月間売り上げBEST 10

今回のランキングは、新発売ソフトを除くと、すべて特価販売の物となっている。そんな中でも、5月31日の発売であった『お嬢様捜査網』が1日の売り上げだけで、ランキングしているのには驚かされた。発売日を待ちわびていたファンが多かったのだと、実感させられた。一足先に発売された『ボイスパラダイス』も4位と健闘している。声優の声を集めるという内容のゲームだけに、声優ファンからの支持を集めそうだ。



⬆ついに続編の姿が誌上に現れて、ファンの期待も高まる『アンジェリーク～』



⬆お嬢様が仕掛けた罠はバナナの皮から爆弾まで種類も様々。『お嬢様捜査網』

4/30～5/31の新作

5/17　ボイスパラダイス
5/31　ヴァージン・ドリーム
5/31　お嬢様捜査網

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	―	プリンセスメーカー1	132	NECホームエレクトロニクス/シミュレーション '95年1月3日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
2	4	アンジェリークSpecial	128	NECホームエレクトロニクス/シミュレーション '95年12月22日発売/7800円/PC-FX
3	―	愛・超兄貴	102	日本コンピューターシステム/シューティング '95年2月24日発売/8900円/スーパーCD-ROM²
4	初	ボイスパラダイス	99	NECホームエレクトロニクス/アドベンチャー '96年5月17日発売/8800円/PC-FX
5	9	GS美神	90	バンプレスト/アドベンチャー '94年7月29日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
6	―	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 激闘編	87	日本テレネット/ロールプレイング '94年11月25日発売/7600円/スーパーCD-ROM²
7	―	銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス	85	ハドソン/デジタルコミック '95年6月30日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
8	―	百物語 ほんとにあった怖い話	83	ハドソン/デジタルノベル '95年8月4日発売/6800円/スーパーCD-ROM²
9	初	お嬢様捜査網	79	NECホームエレクトロニクス/アドベンチャー '96年5月31日発売/7800円/PC-FX
10	1	アニメフリークFX Vol.1	71	NECホームエレクトロニクス/アニメ情報メディア '95年8月12日発売/6800円/PC-FX



ゲームの内容

滅亡寸前の王国を救った勇者の希望により、戦争孤児の少女を養女として引き取り育てていくシミュレーションゲーム。育成できる期間は、少女を引き取った10歳から、18歳の誕生日を迎えるまでの8年間。

最終的な目標は、プリンセスに育成することだが、パラメータの数値によって女王や戦士、酒場の女の子といった様々な職業についたり、プレイヤーである父の花嫁にすることもできる。プレイヤーが設定した娘の誕生日が運命の日となり、職業などが発表されてエンディングとなる。

表の見方　ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「－」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気BEST10

今回の前人気で、上昇著しいのが『女神天国II』だ。詳しいゲームシステムがあきらかになり、ゲームとしての輪郭が読者にもつかめるようになったためだろう。『ドラゴンナイト4』が、『天外魔境III～』の定位置ともいえた2位の座を奪ったことも、今回のランキングでは大きな出来事だと言えそうだが、人気の竹井キャラ作品ということを考えると、上位にあってもおかしくない作品だ。

順位	前回	タイトル	得票	媒体	データ
1	1	同級生2	216	FX	NECアベニュー 開発状況100%
2	4	ドラゴンナイト4	105	FX	NECアベニュー 開発状況80%
3	2	天外魔境III NAMIDA	98	FX	ハドソン 開発状況30%
4	9	女神天国II	88	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況90%
5	3	ブルーブレイカー	86	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況80%
5	5	きゃんきゃんバニーエクストラDX	86	FX	NECホームエレクトロニクス 開発状況70%
7	7	続　初恋物語～修学旅行～	82	FX	徳間書店インターメディア 開発状況70%
8	6	天地無用！　魎皇鬼FX	75	FX	NECインターチャネル 開発状況100%
9	ー	DE・JA	53	PC	NECインターチャネル 開発状況100%
10	ー	モンスターメーカー　神々の方舟	47	PC	NECインターチャネル 開発状況70%

今月のPICK UP ドラゴンナイト4



人気のドラゴンナイトシリーズのFX版となる『ドラゴンナイト４』。主人公が、仲間を増やしながら黒い雲の謎を追求する、旅路を描いた物語だ。キャラクタも魅力的だぞ。

移植希望BEST10

『下級生』、『野々村病院の人々』がPC、FXともにランクインしてきた。特に『下級生』の人気は凄まじく、FXへの移植希望では、いきなり2位へと食い込んできている。今後の展開が気になるソフトだ。サターン版でも人気のある『野々村病院の人々』も今後の伸びが予想されるぞ。『デア　ラングリッサーFX』の発売で、サターンから発売予定の『ラングリッサーIII』にも移植希望の声が高まってきているようだ。



『下級生』あどけなさの残る女の子たちの気持ちをつかまえる（PC-98版）



個性的な探偵が医院長の死の謎にせまる『野々村病院の人々』（サターン版）

PCエンジン

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	127	コナミ／業務用 パズル
2	1	イースV　失われた砂の都ケフィン	105	日本ファルコム／スーパーファミコン ロールプレイング
3	2	スレイヤーズ	96	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
4	6	アイドルプロジェクト	73	ケイエスエス／パソコン シミュレーション
5	4	ああっ女神さまっ	65	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
6	5	新世紀　エヴァンゲリオン	41	セガ／セガサターン アドベンチャー
7	7	V.G.II　姫神舞闘譚	39	テイジイエル／パソコン アクション
8	初	下級生	36	エルフ／パソコン アドベンチャー
9	初	野々村病院の人々	29	エルフ／セガサターン アドベンチャー
9	初	メタルスレイダーグローリー	29	HAL研究所／ファミコン アドベンチャー

PC-FX

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	ときめきメモリアル	116	コナミ／PCエンジン シミュレーション
2	7	下級生	101	エルフ／パソコン アドベンチャー
3	2	新世紀　エヴァンゲリオン	96	セガ／セガサターン アドベンチャー
4	4	スレイヤーズ	78	バンプレスト／パソコン アドベンチャー
5	6	英雄伝説III　もうひとつの英雄たちの物語	71	日本ファルコム／パソコン ロールプレイング
6	3	ああっ女神さまっ	60	バンプレスト／パソコン ロールプレイング
7	4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	51	コナミ／業務用 パズル
8	8	V.G.II　姫神舞闘譚	43	テイジイエル／パソコン アクション
8	初	イースV　失われた砂の都ケフィン	43	メサイヤ／セガサターン シミュレーション
8	初	野々村病院の人々	43	エルフ／セガサターン アドベンチャー

中古ソフトの動向

発売されてから半年以上が経過した『アンジェリーク～』が、比較的高値を維持している。女性層のファンが多いため、中古市場への出回りが鈍いためかもしれない。PCエンジン系のゲームは手頃な価格だ。

下の表のタイトルは、本誌7月号の月間売り上げベスト10に入ったもので、価格はすべてメッセサンオー（東京本店）のものです。　（6月18日現在）

（問い合わせ先）
株式会社メッセサンオー
☎03－3255－3451

タイトル	販売価格（税別）	買取価格（税別）
アニメフリークFX Vol.1	2980円	1500円
アニメフリークFX Vol.3	4980円	3500円
デア　ラングリッサーFX	5980円	4500円
アンジェリークSpecial	5500円	3000円
スーパーリアル麻雀PV－FX	4400円	2000円
ロードス島戦記II	1600円	500円
空想科学世界ガリバーボーイ	2400円	500円
アドヴァンストV.G.	1400円	400円
GS美神	2400円	1000円
アニメフリークFX Vol.2	4800円	3000円

好奇心旺盛なアンテナに“高感度情報”を発信!!

インフォスクラム

TOPICS

コナミイメージガールの芸名が決まったぞ

栗林みえチャン特集

コナミのイメージガール、栗林三枝チャンの芸名が「栗林みえ」と決まった。今、話題の彼女、いったいどんな女のコなのだろう。

1981年生まれの14歳。中学校に通いつつ、イメージガールを努めているみえチャン。「最初は見るものすべてがはじめてだったので、おー！と感動するばかりでした。でも今は少し慣れてきたので楽しいです」とのこと。ただいま歌のレッスン中ということで、ひょっとしたらCDデビューをするのかも。

また、コナミを代表するゲームの『ときめきメモリアル』については、「基本的には、男の子のやるゲームだと思うんですが、女の私がハマるぐらいおもしろいので、男の子だけではなく女の子もやってみては。虹野さんがかわいいですね」とコメントしてくれた。

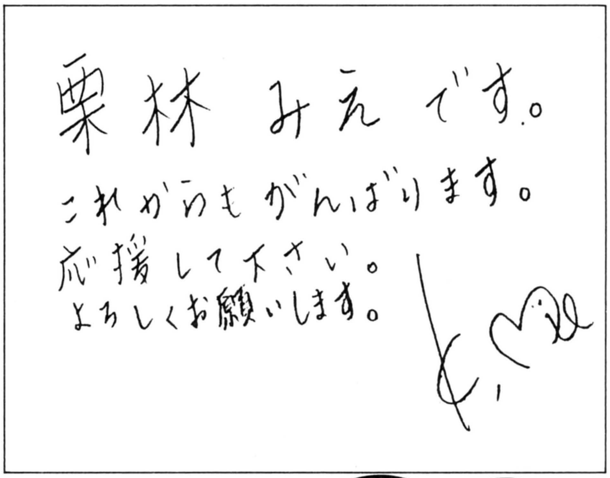
笑顔がとってもキュートなみえチャン。これからの動向をチェックだ。







さりげなく
何気ない微笑みが
ハートをくすぐる
“天然色ガール”



◎栗林さんから読者のみんなへの直筆メッセージ。みんな！栗林さんを応援しようぜ

PROFILE



■栗林みえ
(本名：栗林三枝)
1981年10月21日生まれ
大阪府大阪市出身
158cm　B76　W54　H79
AB型

■セガサターン版「ときメモ」の広告で、かわいい制服姿を披露しているみえチャン。「趣味はゴロ寝だけれど、最近ではカラオケや自分が載っている雑誌を見るのもスキ」という彼女を応援しよう。

みえチャンに今後会うためには?

まず、右のページで紹介している「ときめきメモリアル全国イベントキャラバン'96夏」に同行する予定なので、地方に住んでいる人は特にチェックしておこう。また、プレイステーション用ソフト「ハイパーオリンピック　イン　アトランタ」の決勝大会（場所：東京　渋谷　BEAMホール　日時：8月3日　15：00〜17：00）にも駆けつける予定。7月中旬には、セガサターン版「ときメモ」のCMが放映されるし、右ページで紹介の「TOKYO　GAME　SHOW」にも出るかもしれないぞ。

NEWS

『続　初恋物語　～修学旅行～』のファンクラブだ

初恋　Fan Club

PC-FXソフト『続　初恋物語～修学旅行～』のファンクラブが開設される。この「初恋　Fan Club」の入会特典を紹介していこう。
①会員の方のみ、限定版、岩男潤子さんが演ずる12cmドラマCD『ミュリアルの1日』を全員プレゼント。
②『続　初恋物語』FX版発売記念イベントに優先的に参加できる。
③97年春までに不定期で6回の会報が届けられる。
その他、サイン入り色紙などのプレゼントも用意しているということだ。興味がある人は下の応募要項を読んで入会しよう。

■「初恋　Fan Club」
応募要項：郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号を記入した紙と、年会費と入会金（税込で合わせて3000円）を現金書留にて送る。
※8月に会報第1号と会員証が届けられる予定。
申し込み先：〒105 東京都港区東新橋1－1－16　徳間書店インターメディア㈱　初恋ファンクラブ係
TEL：03-3573-8646（13：00～17：00の間）



『続　初恋物語～修学旅行～』より。かわいいキャラクタいっぱいで、と―っても魅力的

NEWS

イベントがめじろおしのゲームソフト展

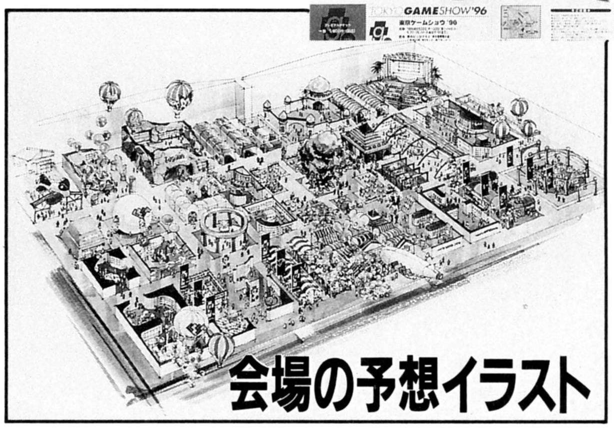
TOKYO GAME SHOW'96開催

この8月にゲーム社86社が参加する巨大ゲームイベント「TOKYO GAME SHOW'96」が開催される。新作ゲームソフトの展示のほか多彩なイベントが行われる予定だ。

■「TOKYO GAME SHOW'96」
場所：東京ビッグサイト
日時：8月22日～24日
入場料：前売り券（東京、神奈川、千葉、埼玉、群馬、栃木、茨城の主要プレイガイドで発売）は中学生以上800円、小学生400円　当日券は中学生以上1000円、小学生500円
※料金は税込　小学生未満は無料



「TOKYO GAME SHOW」のポスターだ



会場はこのイラストのようになる。大規模なイベントなので期待していいぞ

EVENT

おまたせ！　イベントキャラバンがまたまた開催

ときめきメモリアル全国イベントキャラバン'96夏

『ときめきメモリアル』の全国ツアーがこの夏も開催されるぞ。ファンの君たちが一生懸命応援してくれたおかげで、この催しも今回で第3回目を向かえる。

さて、今回は前回にも増して全国各地を回っており、今まで涙を飲んでいた人たちも参加できるぞ。場所や日程などについては右の表に書いてあるとおりだ。

会場には栗林さんも来るし、こいつは絶対行くしかないぜ。みんなでこの夏も燃え上がろう。





「ときめきメモリアル全国イベント・キャラバン'96春」の模様。この夏も藤崎詩織役の金月真美さんなどの声優さんたちが登場するのでお楽しみに

夏のイベントキャラバン　スケジュール

場所	日時	問い合わせ先
東京 豊島公会堂	7月27日 開場12:00　開演13:00	アニメイト TEL：03-3957-1234
札幌 道新ホール	7月30日 開場12:00　開演13:00	アニメイト札幌店 TEL：011-219-1223
大阪 森宮ピロティーホール	8月11日 開場13:00　開演14:00	アニメイトベルタ店 TEL：06-643-5818
広島 アステールプラザ大ホール	8月14日 開場13:00　開演14:00	紀伊国屋書店レコード部 TEL：082-225-3250
鹿児島 鹿児島市民文化ホール　第2ホール	8月17日 開場13:00　開演14:00	十字屋本店　TEL：099-225-3131 十字屋クロス店　TEL：099-239-8585
福岡 都久志会館	8月18日 開場13:00　開演14:00	アニマップ本店 TEL：092-731-5256
高知 高知県文化ホール	8月19日 開場13:00　開演14:00	細川レコード店 TEL：0888-24-5888
郡山 郡山市民文化センター　中ホール	8月27日 開場13:00　開演14:00	三野屋郡山店 TEL：0249-22-7797
名古屋 名古屋港湾会館	8月28日 開場13:00　開演14:00	アニメイト名古屋店 TEL：052-453-1322
金沢 石川県教育会館	8月29日 開場13:00　開演14:00	山畜109店 TEL：0762-20-5010

CD&VIDEO

ゲーム、声優、アニメ関連のAVソフトのリリース情報の中からピックアップしての最新情報をお届けするぞ!!

ときめきメモリアル SOUNDコレクション3



キングレコード
発売中／3000円（税込）

『ときめきメモリアル』のBGMをアレンジしたアルバムの第3弾が登場。今回の聴きどころは、夏休みBGMなどの「夏」を意識した曲だ。

このCDを流しながら海岸線をドライブするなんてのもオツだね。

ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 Vol.1



キングレコード
発売中／3000円（税込）

文化放送系の人気ラジオ番組、「ツインビーPARADISE3」をCD化。内容はラジオドラマのほか、國府田マリ子さんのトークなどを収録。初回特典として、ドラマエンディングテーマなどを収めたCDシングルがついてくるぞ。

電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル 外伝 進め！ スーパーエンジェルス！ 其ノ壱



NECアベニュー
発売中／3000円（税込）

ドラマCD「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル」の中に登場する2頭身キャラクタのスーパーエンジェルスが、本編から飛び出してオリジナルドラマCDになったぞ。番外編ならではのハチャメチャギャグコメディが満載だ。

ルパン三世スペシャル 月と太陽のめぐり



バップ／発売予定日7月1日／1000円（税込）

8月2日にNTV系で放送予定の「ルパン三世　TVスペシャル」。そのエンディングテーマと挿入歌のカップリングシングルが発売になる。歌っているのは声優さんの久川綾さん。テレビ放映の前に、この歌を聴いて予習をしておこう。

無人島物語



ケイエスエス
発売中／3000円（税込）

パソコン版が原作、そしてSFCにも移植されているサバイバル・シミュレーションゲーム、「無人島物語」がドラマCDになった。

突然の飛行機事故から奇跡的に生き延びた主人公たち。だが、そこは無人島だった…。

機動戦士ガンダム第08MS小隊 REPORT:1「所要時間3時23分」



キングレコード
発売中／3000円（税込）

OVA「起動戦士ガンダム第08MS小隊」のサウンドトラックが発売される。オープニング、エンディングテーマのほか、OVAのサイドストーリーもショートドラマとして収録したファン必聴のアルバムだ。

Marriage～結婚～VOL.2「五分の二女の悲哀」



ビクターエンタテインメント／発売中／5800円（税込）

セガサターンでゲームも発売されている『結婚』のOVA第2巻が発売される。第1巻とはストーリーも設定も変わっており、別の角度で「結婚」を楽しめるものになっている。

五女のまみのお祝いに集まった5人姉妹、これで4人が片づき、次女の聖美ひとりを残すのみとなった。そんな聖美をデートに誘うのはいったい誰？

GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊



講談社・バンダイビジュアル／発売予定日7月25日／9800円（税込）

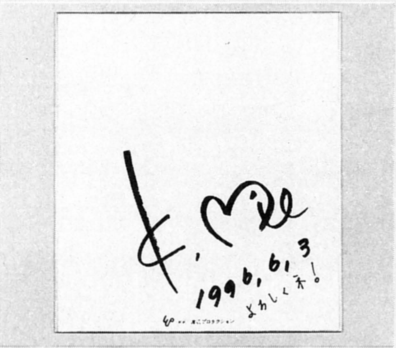
昨年、アニメーション映画として劇場公開された「GHOST　IN　THE　SHELL　攻殻機動隊」のビデオ版。

公的機関で対処しきれない犯罪に対し、結成された超法規特殊部隊、それが「攻殻機動隊」だ。近未来社会を舞台に、スピード感あふれる物語が展開していくぞ。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年（職業）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは7月29日必着。なお発送をもって発表とします。

①3名



❍今月紹介したコナミのキャンペーンガール、栗林さんのサイン色紙を3名にさしあげよう。他ではなかなか手に入らない貴重品だ

②5名



❍先月のインフォスクラムで紹介した「天地無用！　画集其ノ弐」を5名の方にプレゼント

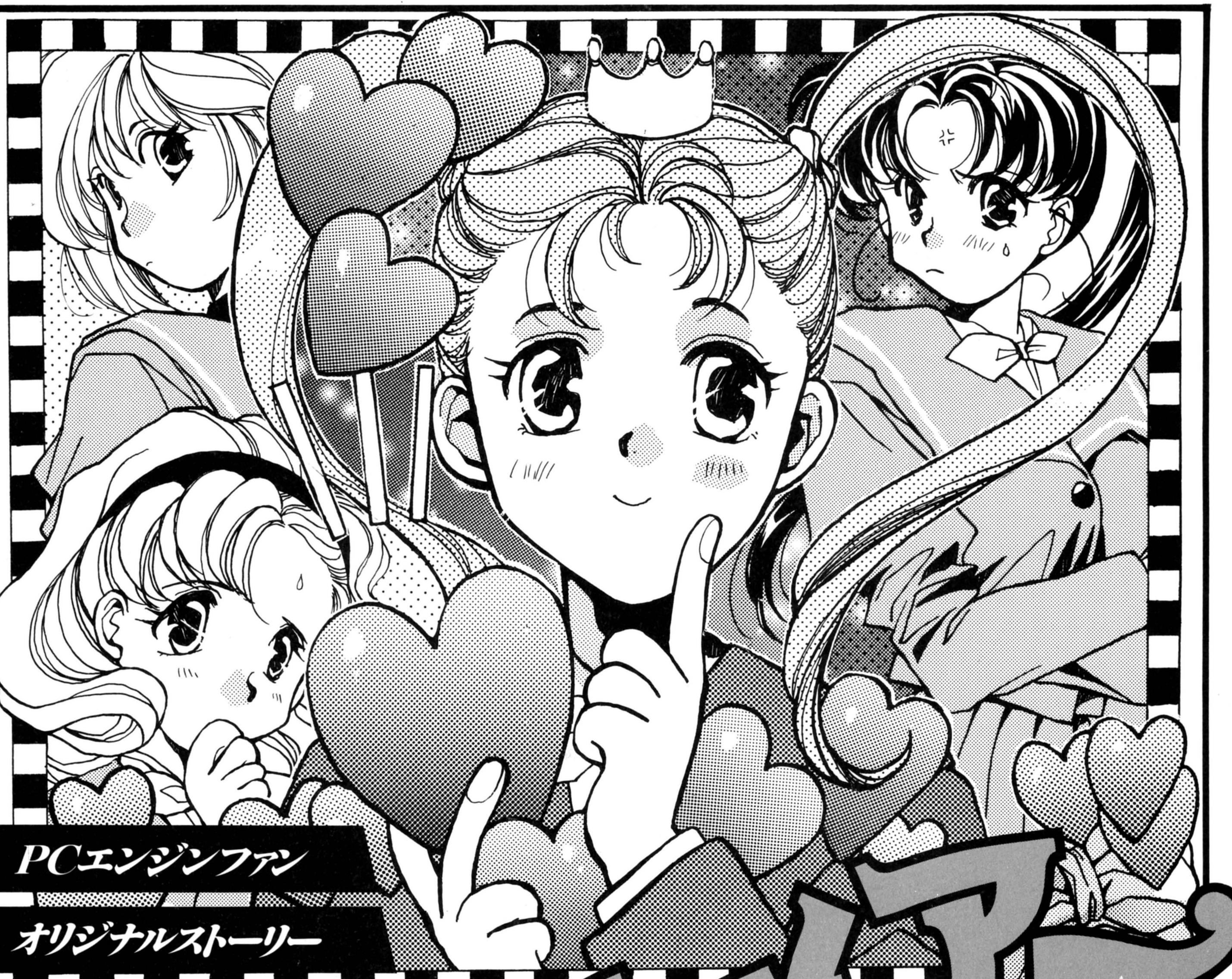
③2名



❍発売中のPC－FXソフト『虚空漂流ニルゲンツ』の声優さんのサイン色紙と台本をセットにして2名にプレゼント

あて先
〒105 東京都港区東新橋１－１－16
TIM PCエンジンファン編集部
8月号インフォ・プレゼント係

※PCエンジンFAN７月号の69ページのプレゼント欄で紹介していた「ダークマン２」の発売元は、バップではなくCIC・ビクタービデオの間違いでした。ご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。



PCエンジンファン

オリジナルストーリー

ファイアーウーマン

纏組
まといぐみ

第3話
三百万の目撃者

今回、纏組にトラブルを持ち込んだのは、１年生の水矢摩子。彼女のとんでもない依頼内容に、纏組のメンバーもタジタジ。しかしこのあと、こんな大事件が起こるとは、だれも予想すらできないのであった。

著者　早見裕司	イラスト むっちりむうにい
	
1961年7月13日生まれ。代表作は小説『強殖装甲ガイバー』『モルダイバー』など。趣味はパソコン通信。	9月8日生まれのまんが家。散歩が趣味のA型の女性。最新作は『小娘オーバードライブ』。

「だから、それはね」
　放課後の保健室で、桂木さやかは、がまん強く説明していた。
「あなたのほうから、その人と、つきあいたいって言ったんでしょ？　それで今さら、しつこいから縁を切りたいっていうのは、勝手すぎると思わない？」
「だってぇ」
　甘ったるい声で答えるのは、水矢摩子。白鷺学園の一年生でも、かわいい子ベスト３に入るだろうと言われている。本人もそれを意識しているらしいのが、しぐさや声へ出るあたり、さやかがあまり同情的になれない理由の一つだった。
「おつきあいしてみないと、相性がいいかどうかなんて、わかんないじゃないですかぁ。あんな、うじうじした人だと、マコ、思わなかったんですもん」
　自分を名前で呼ぶなぁっ、と、さやかは内心で百回つっこんでおいて、
「とにかくそれは、あなたの問題でしょ。人がどうこう、できることじゃないと思うよ」
「でもぉ、しつこくて、困ってるんですぅ。マコ、『もうおつきあいはやめましょ』って、ちゃんと、言ったのに。先輩たちは、学園のもめごとは、なんでも、解決してくれるんでしょ？」
　確かに、さやかたち纏組は、学園のトラブルシューターとして、学園長も公認の活動をしては、いる。だが、この場合、トラブルの元は、摩子のほうなのだ。
　とにかく、一目ぼれした相手にはすぐ声をかけて、そのくせ熱が冷めるとさようなら。しかもその冷めるのが早いことでも有名ときている。理想が高すぎるゆえの純粋な行動、と言えないこともないが、相手の男の気持ちを考えると、少なくとも、手を貸すわけにはいかない。第一こっちが恨まれてしまう。
　ここは心を鬼に、と、さやかは思いきった。説得してもだめなら、きっぱり断わるしかあるまい。
「悪いけど、力にはなれそうにないなあ。もっとたいへんな――そう、脅迫とか誘拐でもされた、っていうんだったら、何でもするけどね」
「わかりましたぁ」
　不満そうに口をとがらせて、摩子は、帰っていった。
「まいっちゃうなあ、ああいうの」
　さやかは、ぐったり。
「うちは便利屋じゃないんだから、自分勝手な依頼は困るんだよねえ」
「ごめんなさい。悪い子じゃないんですけど」
　ずっときいていた瀬田ひろみが、すまなそうに言う。摩子と友だちというわけではないのだが、同じ一年ということで、纏組を紹介してくれと言われて、連れてきたのだ。
「あれで悪気があったら、たまんないよ」
　さやかは、うんざりしていた。
「でもさあ」
　きいていた、自称さやかのボディガード・藤川わたるが言う。
「男子には、人気あるんだよな。何しろ、かわいいことは、かわいいもんね」
「わたるも、ああいうのが、いいわけ？」
「俺の目には、さやかしか見えてないさ」
　言ったわたるの頭を、さやかは力なく、グーでぶった。
「これ以上、疲れさせないで……」
「ちぇっ。決めたつもりだったのに」
「断わるのも、けっこうエネルギー、いるんだよね。涼子先輩なら、ばさっ、と切り捨てられるんだろうけど」
「あたしを呼んだかい」
　声がして、酒井涼子が現れた。
「あ、先輩。今、ちょっとめんどうがあって。水矢摩子って、知ってます？　一年の」
「ああ……」
　涼子はうなずいて、
「噂はね。軽い子だろ？　しょっちゅう、つきあってる男が変わる。その相談かい？」
「そうなんです。断わりましたけど」
「軽い、っていうわけじゃないんです」
　ひろみは、せいいっぱいのフォロー。
「なんていうか、熱しやすくさめやすい、みたいな……でも、好きになった人には本気になるから、誰も恨んだりはしないんですよ」
「だけどさ、授業中にポケベル鳴らしたそうじゃないか。彼氏からの連絡ってんで」
「ええ、まあ……」
　涼子の言葉に、ひろみは、しかたなく、うなずく。事実なのだから。
「先生に怒られて、それからは、ベルが鳴らないのに変えた、って言ってました。振動で分かるものに」
　これでは、フォローになってない。
「そういうのを、軽い、っていうんだよ。勝手にやれ、って感じだね」
「まあ、ああいう子なら、かえって深刻なことに巻き込まれたりはしないんだろうけどね」
　さやかは言ったのだが、――。

◆

「誘拐？」
「大声を出さないで」
　叫んださやかを、学園長にしてさやかの祖母、石原ふさが、止めた。
　園長室の窓からは、五月の柔らかな陽ざしを浴びたグランドが、遠く見えている。一般教室から離れているとはいえ、誰が通りかかるかは分からない。
「このことは、誰にも秘密なのです。警察にも、知らせていないのですから。そうですね？　水矢さん」
　言われて、悲痛な表情でうなずいたのは、水矢摩子の父親だった。
「犯人逮捕など、どうでもいい。娘さえ、無事に帰ってくれれば、それでいいんです」
「でも、どうして、あたしに？」
　さやかはとまどっていた。まさか誘拐事件を解決しろというわけではあるまい。
「犯人が、身代金の受け渡しに、纏組を指名してきたんですよ」
　園長先生が言った。摩子の父がうなずく。
「初めは何のことか、分からなかったのですが、学園にそういうクラブがあると、犯人が言うのです。受け渡しはその人たちに頼め、他の人間ではだめだ、と言うので、ご相談にあがったのです。無理は承知ですが、摩子の命がかかっているんです。どうか、お願いします。娘を助けて下さい」
「それは……」
　まだ、さやかはとまどっていた。一体なぜ誘拐犯が纏組を……？
　だが、もちろん断わるわけにはいかない。
「分かりました。あたしたちでできることなら、お手伝いします」
「よろしくお願いします」
　摩子の父は、深々と頭を下げた。
「わがままな子ですが、私にはかわいいひとり娘なんです」
　あの摩子の性格からは想像のつかない、固そうな人である。その真剣さに、さやかは打たれた。
「頭を上げてください」
　言ったときには、さやかも、学園の平和を守る自負に満ちた顔になっていた。
　とはいうものの、果たして、自分たちに、そんな大役がつとまるだろうか……。
　悩みながら、さやかが保健室の入口をくぐると、
「よっ」
　ぽん、と涼子が、額を叩いてきた。いつもはクールな彼女だが、なぜか、妙にきげんが

メインキャラクタ紹介

酒井涼子

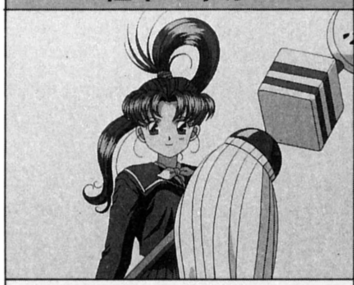


ゴチャゴチャしたことが大嫌いで短気。滅多なことでは動じない。決断力に富み運動神経抜群。●3年B組

いい。
「……どうしたんですか？　涼子先輩」
「まあ、見てみなよ」
涼子が鏡を手渡す。のぞきこんださやかは、え？　と思った。
涼子に叩かれた額に、赤いマークが浮き出ている。
小さな四角の中に、『火乃用心』と筆文字で書いてある。ちょうど、神社の鳥居なんかに貼ってある千社札にそっくりだ。
「なんですか？　これ」
さやかが、あっけにとられると、
「スタンプさ。画材屋の店先にあったんだけど、なんだかやけに、気に入っちまってね。縁起がいいだろ？」
「さやかさん、助けて下さい」
ひろみが、笑いながら、
「涼子先輩、さっきから、そこら中に押してるんです」
さやかは、ため息をつく。
「気、悪くしたかい？」
涼子が眉をひそめた。
「そうじゃないんです。実は……」
さやかは、園長室での話をした。
「ふうん……」
涼子は、腕組みをする。
「あの子が誘拐か。やっぱり、男がらみ、かねえ」
「あたしもそれを、考えてたんです」
さやかは答える。
「でも、犯人が誰かなんて、考えてる場合じゃないでしょう。引き受けますよね」
と、ひろみ。
「それはもちろんだけど、ちょっとひっかかるんだなあ。どうして、あたしたちが、指名されたのか」
「考えるのは後だよ。受け渡しはいつなんだい？」
涼子がきいた。
「明日です」
「じゃあ準備をしとこう。欠席届は、園長先生に頼むのがいいだろうね」
「僕たちも、行くよ」
後ろで、津島京介が言った。
「何か、用意しようか？　発信機でも」
京介の作る機械と技術とは、これまでにも何回か、纏組を助けている。
「ううん。人命優先だもの、少しでも危ないことはしちゃいけないと思う」
「分かった。見張るだけにしよう」
「あの……」
話をきいていたわたるが、ためらいがちに言った。
「こんなときに、何なんですけど――涼子先輩、年度が変わったのに、まだ三年生ですよね。留年、したわけじゃ……いてっ」
さやかが、グーでぶったのだ。
「今、それどこじゃないでしょ！」
「作者のつごうさ」
涼子は、どうでもよさそうに答えた。
「あんたらだって、学年、変わってないじゃないか」
そう。それどころではない。何しろ、誘拐事件なのだから、とごまかしておいて……。

◆

翌日の朝早く、さやかたち五人は、水矢家に向かった。用心のため、裏口から入る。
「お待ちしていました」
青ざめた顔で父親が迎え、一同は客間に通された。
「身代金は？」と、さやか。
「きのう、銀行から下ろしてきました」
父親は、テーブルの上の袋から、帯封をした札束を三つ、取り出す。
「三百万、犯人の要求してきた額です」
「たった、三百万？」
さやかは、首をかしげた。
「ええ。私も安すぎるとは思ったのですが、それでいい、と言うので」
「せんさくしてる場合じゃないよ」
涼子が口をはさむ。
「とにかく、お金を数えましょう」
ひろみが言った。
「一枚でも、まちがいがあったらたいへんですもの」
「待って」さやかは首を振る。
「ひろみちゃんと京介くんは、その辺を見回って来てくれない？　ちょっとお見舞いにでも来て、帰る――みたいなふりをして。もし犯人が見張っていて、ここを襲われたら、摩子ちゃんは……帰ってこない」
「分かった。ひと回りしてみる。ここへは、帰らないことにするよ」
「そうですね。外で落ち合いましょう」
京介はうなずき、ひろみを連れて外へと向かった。
摩子の父親が数えた札を、さやかと涼子、わたるの三人が、手分けして数え直す。
「まちがいないね。ぴったり三百万だ」
涼子が、数え終わってうなずいた。
そのとき、壁際で電話が鳴った。びくっ、とした父親だが、すぐに受話器を取る。
「水矢です。……はい。用意しました。纏組の方たちは、ここに待機しています。……えっ？　はい……はい……分かりました。あっ、待って下さい。娘は？　摩子は無事なんですか？　せめて声を――」
言葉もむなしく、電話は切れた。
振り返った父親は、肩を落としていた。
「声をきかせては、もらえませんでした」
ことの重大さを改めて思い知り、さやかは緊張した。
「それで、受け渡しは？」
「はい。午後一時に、野川公園だそうです。教会のような建物が、柵の外にある。そのちょうど裏のベンチ、ということですが」
「ああ。あれだね。とんがり屋根の」
涼子が、思い出して、
「あれ、何の建物だったっけ」
「知らないんですか？　あれは――」
言いかけて、さやかは、ハッと口をつぐんだのだった。
「どうしたんだい？」

桂木さやか	瀬田ひろみ	藤川わたる	津島京介
			
好奇心が旺盛なトラブルメーカー。聡明で状況把握力に優れ、合気道の心得もあるお元気娘。●2年B組	瀬田財閥の令嬢で世間知らず。少々おっとりしている印象を受けるが、なかなかのしっかり者。●1年A組	とても明るい性格のお調子者。スケベでイタズラ好きの問題児だが、根は正直で男気もある。●2年B組	真面目で成績トップの秀才。できないことは口に出さない有言実行タイプ。瀬田ひろみの恋人。●2年B組

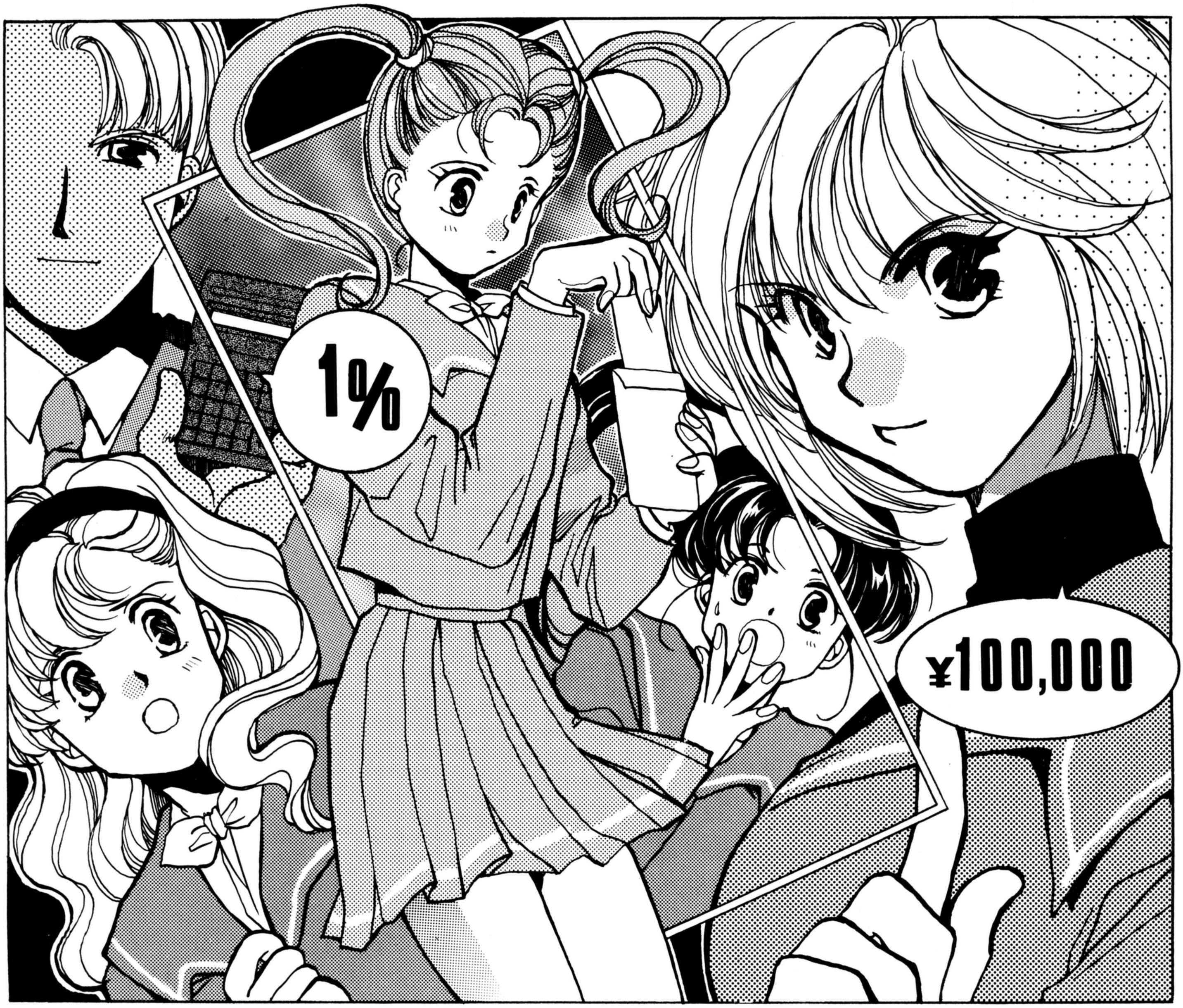
「ううん、何でもないんです。気のせいかもしれないし」
　さやかは首を振ると、父親に言った。
「カバンのようなものはありますか？」

◆

　札束と言っても、百枚の束が三つだから、大きなカバンは必要なかった。ちょうど、摩子のものだというショルダーバッグがあったので、それに入れると、目立たずに持ち運びができた。
　さやかたちに、途中でひろみと京介も合流して、一同は野川公園へと向かった。
　分担は決めてあった。金を渡すのはさやか。わたると涼子は公園を散歩するふりをして、万が一にもじゃまが入らないように警護する。ひろみと京介はアベックを装い――もともと二人はアベックではあるが――、犯人を監視する、場合によっては尾行、と。
　公園の入口で、さやかは足を止め、深呼吸した。
　京介が、みんなにヘッドフォンを配った。
「これで犯人の声がきこえる。コードの先は、ポケットにでも入れておいてくれ」
　マイクをさやかに渡そうとするのを――。
　横から、わたるがさらった。
「何するのよ！」
　さやかが驚く。
　わたるは、今まで見たこともない、真剣な顔をしていた。
「身代金は、俺が渡すよ」
「だって……」
「俺は、さやかのボディガードだ。犯人は、何をするか分からない。さやかを危ない目に、遭わせるわけにはいかないよ」
「でも、話を受けたのは、あたしなんだから――」
「やらせてやりなよ」
　涼子が言った。
「藤川も、男だ、ってとこを見せたいんだろうからさ。それに、さやかのほうが、腕は立つ。バックアップに回ったほうがいい」
　さやかは考えていたが、
「分かった。お願い」
　バッグを、わたるに渡した。
「無茶しないでね」
「まかせとけって」
　わたるは、マイクを胸のポケットに入れると、ショルダーバッグを肩にかけ、ベンチへと向かった。
　さやかは、少し離れたブランコに腰かける。
　何げないふりで見た腕時計が二時を指したちょうどその時、ベンチに座ったわたるのそばに、男が近づいてきた。
　サングラスをかけ、マスクをしている。年齢は、よく分からない。怪しいとは言うものの、ちょうど五月、花粉症の季節だから、マスクをしていても、さほど不自然ではない。
　目を合わせないように、前を向いて固くなっているわたるの隣に、男は座った。
　さやかは、ヘッドフォンをかけ直す。声が聞こえてきた。
『纏組か？』
『そうだ。身代金は持ってきた』
　男は少しの間、考えているようだった。いったい、何だろう……さやかが疑問に思ったとき、男は、分かったというように、胸を押さえた。
『よし。金をよこせ』
『水矢は、どこにいるんだ？』
『金を渡せば、すぐに帰す。こっちも危ない橋を渡る気はない』
　男は平坦な声で、早口に言った。特徴を隠そうとしているようだ。少なくとも、さやかには聞き覚えのない声だった。
『水矢の安全を、確かめさせてくれ』
　わたるは、あくまで言い張った。だめ！　さやかは焦る。ここはおとなしく言うことをきいたほうが――。
　と、がまんできなくなったのか、男はいきなり、わたるを殴りつけた。地面に倒れたその肩から、ショルダーバッグをひったくって、走り出した。
　思わずさやかは、駆け出していた。
「わたる！」
　駆け寄ると、わたるは、殴られた顔を押さえながら、
「平気だよ。それより、水矢が……」
　見ると、男の足は速く、すでに公園を出ようとしていた。その後ろを、ひろみと京介が追っていく。だが、気づかれてはいけないので、あまり速くは歩けない。距離が広がっていく――。
　涼子が来た。
「人質さえとられてなけりゃ、叩きのめしてやるとこなんだけどね」
　悔しそうに言って、あたりを見回す。向こうに電話ボックスを見つけて走っていった。
「わたる……」
　さやかは、わたるを抱き上げて、ハンカチで顔をぬぐってやった。
「な。やっぱり、俺でよかっただろう」
　わたるは、顔をしかめながらも、微笑もうとした。
「ごめんね……」
　さやかは、目頭が熱くなった。
「もう、いいって」
　少したって、ひろみと京介が、戻ってきた。
「車で逃げられたよ。見える限り追ったんだが、ナンバーが泥で汚してあって、わからなかった」
「それじゃ……」
　不安になったそのとき――。
「水矢は大丈夫だよ！」
　受話器を持ったまま、ボックスから身を乗り出して、涼子が叫んだ。
「今、うちへ帰ったそうだ」
　よかった……さやかは、ほっとしたが、
「だけど、くやしいなあ」
　思わず言葉が出た。ふだんは大して気にかけてはいない、わたるだが、目の前で殴られてみると、怒りがこみ上げてくる。
「しかたがないね。水矢は無事だったんだから、僕らの役目は果たしたよ」
　京介が言う。さやかは、うなずいたが、
「でも……」
　最初から浮かんでいた疑問が、急に頭の中で、ふくれ上がり始めたのだった。

◆

　翌日の放課後。
　保健室に、さやかたちは集まっていた。
　京介が入ってくる。
「新聞部の住吉に、きいてみたよ」
「で？」
　さやかは、身を乗り出した。
「口止めされていたらしいけど、なんとか、聞き出した。水矢が今、つきあっているのは大学生。悪い奴じゃないけれど、引っ越しのバイトで荷物を落とした。それが値打ち物の壷で、弁償しろ、と言われてる。二百五十万だそうだ」
「そこまで詳しく、分かってるのかい」
　涼子が、つぶやいた。京介はうなずき、
「住吉は、地獄耳だからね。この話を水矢にしたそうだ。もちろん、ゆするつもりじゃなくて、噂話の材料にしてもいいか、ということだったらしい。そうしたら水矢が、絶対に黙っていてくれ、五十万出す、そう言ったというんだな」
「合わせて三百万。計算、合ってるね」
　涼子の言葉に、ひろみは不安そうな顔。
「でも、あの摩子ちゃんが、まさかそんなこと、するなんて……」
「ううん」
　さやかは首を振った。
「好きな人には本気になる、って言ったよね。あたしが彼女の立場でも、そうしたかもしれない。でも、誘拐はりっぱな刑事事件だよ。親が相手でも、ばれたらただじゃすまないと思う」
「相手の男は、刑務所行きだね」
　涼子が言った。
「前科を作っちゃいけない。一生の傷を背負って生きていけるほど、人間、強くはないさ。何とかするなら、今のうちだね。さやか。考えがあるんだろ？」
「いちばんいいのは、摩子ちゃんに、自分から認めさせることだと思うんです。そのためには、確実な証拠がいるでしょうね」

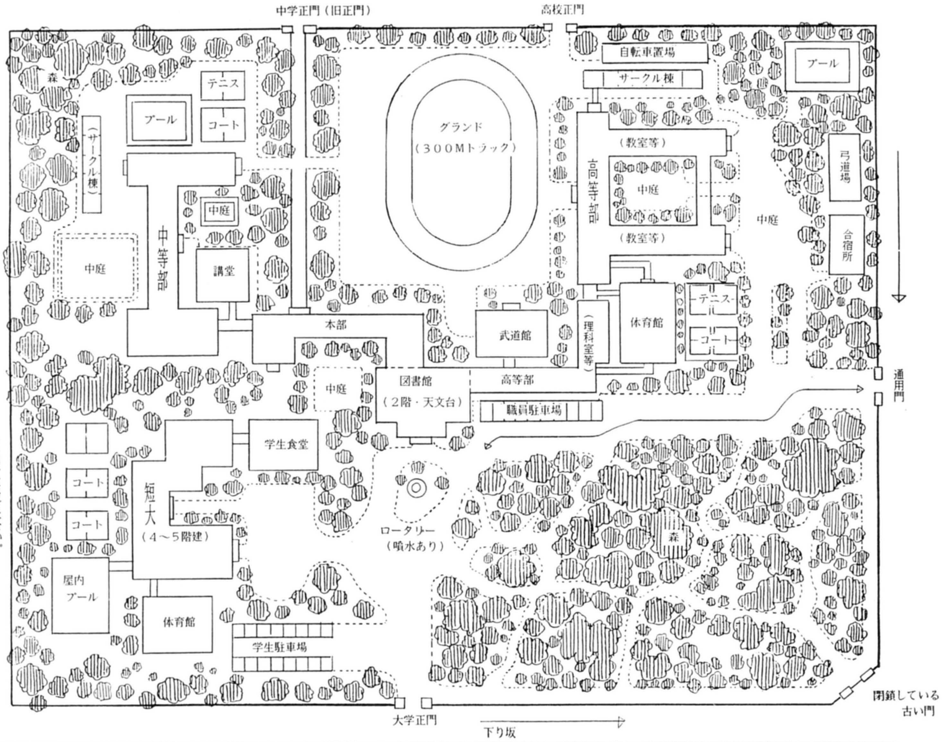


「証拠、ね」
　涼子は腕組みをして、
「どうやって、捜す？」
「彼女の家の中に、あるはずです」
　さやかは言った。
「それで、津島くんに、頼みたいことがあるんだけど……」

◆

「どうも、お世話になりましたぁ」
　摩子は、いつもとかわらず明るいようすで、頭を下げた。
　水矢家の、客間である。さやかは笑い返す気になれなかったが、摩子は気づかないようすだ。
「何も、されなかった？」
　ひろみが気づかう。
「うん、ぜんっぜん。でもぉ、ショックだろうから、二、三日休みなさい、ってパパが。それでぇ、学校へ出たら、お礼に行こうと思ってたんですぅ。お見舞いに来て下さって、ありがとうございました」
「礼を言うには、ちょっと早いね」
　涼子が、静かにつぶやいた。
「え？」
　さやかは、重い口を開いた。
「あたしたちはね、あなたに、本当のことを話してほしいの」
「ほんとのこと、って？」
　摩子は、首をかしげる。
　さやかは、ため息をついた。
「こんなことは、言いたくなかった。でも、分かってくれない？　誘拐は、りっぱな犯罪なのよ。たとえ相手が、お父さんでも」
「なんか、あたしが犯人みたい……」
　摩子は、笑顔をひっこめた。
「あたしも、悪かったと思う」
　さやかは静かに言った。
「なぜ犯人が、身代金の受け渡しに、あたしたちを指名したのか、分からなかったの。でも、あたしが言ったのよね。『誘拐でもされたら、何でもするけど』って。それが、ヒントになっちゃったんでしょう。あなたは、お父さんを、犯人に会わせるわけにはいかなかった。もし今後もつきあうとしたら――あなたはその気だったんでしょうね――いつかは紹

介するかもしれない。そうしたらお父さんは、同じ人だと気づいてしまう。でも、あたしたちだったら、会うことはないだろうし、分かっても、黙っているだろう……そう考えたんじゃないかと思うんだけど」
「何のことですか？」
摩子は、笑おうとしたが、顔がこわばっていた。
「他にも、おかしなことがあったの」
さやかは続ける。
「ひっかかったのは、身代金の受け取り場所だった。犯人は、こう言ったそうよ。『公園のそばに、教会みたいな建物があるだろう。その裏手のベンチ』って」
「ええ。マコも、知ってます。あの、おしゃれなとんがり屋根の——」
「でもね」さやかは言った。
「あれは、交番なのよ」
摩子が、知らなかった、という顔になるのを、さやかは確かめて、続けた。
「そうだよね。交番なんて、意外に覚えていないものだもの。でも、交番のすぐそばで待ち合わせよう、なんて犯罪者はいない。当然、慎重に下調べはするから、そこが交番だと知ってるはず。知らなかったってことは、調べてないってことでしょう。つまり、犯人は、警察に通報されることは、頭になかったの。信じていたのね、お父さんを」
「そんな！　あたし、知りません！」
摩子は、抗議の声を上げる。
「ひどいです！　犯人扱いするなんて」
「親から金を巻き上げるのは、ひどくないって言うの？　わたるを殴ったのは？」
さやかも、思わず大声になっていた。
「どうしても認めてくれないんだったら、しかたがないね。津島くん」
「失礼するよ」
言った京介は、壁へと向かう。
「あなたは、軽い子みたいだけど——」
さやかは、落ちつきを取り戻して、話を続けた。怒るわけにはいかない。摩子をすなおにさせなければいけないのだ。それが、纏組としての、自分の役目だ。
「頭は悪くないと思う。お父さんが警察に届けないとは思っても、それで安心はしなかったんじゃないかな。ちゃんと、確かめる方法があったはず。それは……」
「あったよ」
京介が、声をかけた。
壁には、電話のモジュラージャックを接続するコンセントがある。京介は、そのパネルを外して、中から、小指の先ほどの、小さな機械を取り出したのだった。
「まちがいなく、盗聴器だね。電波の到達距離は短いが、簡単に手に入るタイプだ。調べてみるかい？」
「待って」
さやかは止めて、摩子に向き直った。
「津島くんには、指紋を採る準備をしてもらって来たの。あの盗聴器から、あなたの指紋が出れば、あなたが仕掛けたことが分かる。到達距離から、どこにいたかも絞れる。そこに、あなたの彼の家があったら、もう、冗談じゃすまなくなるよ。彼のことを大事にしたいんだったら、お父さんに、あやまってほしいの。お金も返して」
「マコ、知らないもん！」
「じゃあ、もう一つ、言いましょうか。身代金を渡したとき、わたるが行ったら、犯人はちょっとためらった。たぶん、あたしが行くと思っていたのね。でも、すぐに納得した。その時に、犯人は胸を押さえた。何だろう、って思ってたんだけど、あれは、ポケベルの合図だったのね。そう……あなたが持ってるような、ぶるっと震えるやつ。あなたは車の中にいて、身代金を持ってくるのが纏組のメンバーかどうか、確かめて、合図を送ったんだと思うの。そのポケベルは、どこにあるの？　それに、あなたの彼の指紋がついているかもしれないね」
「そんなの……ちがうもん！」
摩子は、だだっ子のように叫んだ。
「指紋なんか、証拠にならないでしょ。ポケベルは、彼に預けただけだし、盗聴器は……そうよ。盗聴器を仕掛けたのは、マコだけど、それは、パパが電話で何を話してるか、聞きたかっただけだもん。それだけ。マコは、何にもしてません！」
「摩子ちゃん——」
何とか説得しようとするさやかを、そのとき、涼子が止めた。
「もう、やめときなよ」
「だって、先輩……」
「この子の言うのにも、理屈は通ってるよ。それに、この子が本気なら、好きな男の罪を認めるようなことは、言わないさ」
涼子は、あくまでクールに言って、
「ただ——」
ほっとしたような摩子に、
「あたしたちも、危ない目にあったんだ。特に藤川は殴られてる。その落とし前は、きちんとつけてもらいたいな」
口調はおだやかだったが、いやとは言わせない、というすごみがあった。
「それって、お金、ってことですか？」
「ああ。無理は言わない。十万でどうだい」



白鷺学園 園内マップ

さやかたち纏組のメンバーが通っている白鷺学園。都内の一等地に広大な土地を誇る、私立の名門校である。自由と自立を旨とした教育方針で、生徒たちはのびのびと学園生活をエンジョイしている。同じ敷地内に中等部、高等部、短大があり、設備も充実している。ゲームの『纏組』で舞台となるのは園内のみであるが、小説では学園の外が舞台となることも多い。

『ファイアーウーマン纏組』の小説を書いている早見先生と、イラストを描いているむっちりむうにい先生に励ましのお便りを送ろう！

「涼子先輩……」
さやかは驚いた。それでは恐喝じゃないか。筋の通らないことを許さない涼子が、金を要求するなんて——。
「……ちょっと待ってて下さい」
摩子は、二階へ上がっていった。
「先輩。どういうつもりなんですか？」
ひろみも、びっくりしている。
「いいからここは、あたしに任せな」
涼子は、落ちつき払っていた。
やがて摩子は、封筒を持って戻ってくると、テーブルの上に置いた。
「十万円、あります。これで、手を引いてくれるんですね」
「この金、もらってもいいんだね」
涼子が念を押す。
「どうぞ。差し上げます」
「ほんとうに、いいのかい」
「ええ。どうしてですか？」
「これが、証拠になるかもしれないからさ。嘘だと思ったら、一枚、抜いてみなよ」
摩子は、意味が分からないようすだ。さやかにも、わけが分からない。
「あんたが十万なんて金、そう簡単に持ってるとは思えない」涼子は言った。
「新聞部の住吉に、五十万、渡すって言ったそうだね。身代金から払うつもりだったんだろう。これが、その金の一部じゃないの？　だったら、目印がついてるんだ」
「……目印？」
「実はね。あたしが、身代金を数えたときに、こいつを——」
涼子は、例の『火乃用心』のスタンプを、テーブルにぺたん、と押して見せた。
「札の端っこに、押しておいたんだ。ちょうど百枚、あたしは数えたよ。もし、この封筒の中の金が、身代金の一部だったら、混じっているかもしれないね。この中から一枚抜いて、スタンプを押した札を引かないですむ可能性は、そう、ないんじゃないかな」
京介が、電卓を取り出して、すばやく計算した。
「約1％だね」
「そんな計算、すぐにできるのか？」
わたるが驚く。
「1マイナス、300分の200の10乗の、近似値と考えたんだ」
京介は答える。どういう意味かは、長くなるので省略するが、確率に詳しい人にでも、きいてみると分かるだろう。
「だとさ。まぐれは、そんなになさそうだね。さあ、一枚、抜きな」
涼子は、摩子の目を、じっと見つめた。
さやかたちも、緊張して、見守る。
涼子の気迫に圧されたのか、摩子は、震える手を伸ばし、封筒の中から、一万円札を一枚、抜き出した。
おびえる目で、見回す。
「……ない……」
その口から、かすれた声がもれた。
「ラッキーだったね」
涼子は、ポーカーフェイスで言った。
「だけど、分かっただろう？　あたしらは、いろんな方法で、あんたがやったのかどうか、確かめることができるんだ。あたしらでさえそうなんだから、もし、あんたの親父さんが、警察に届けたら、どうなると思う？　向こうはプロだ。あんたの小細工なんか、すぐに、見破るだろうさ。こわいと思わないかい？」
摩子は、がっくりと、うなだれた。
「あたし……あたしは……」
「もう、何も言わなくていい」
涼子は、かすかに笑った。
「ここには、何の証拠もなかったんだ。あたしらは、何も知らない。あんたと親父さんとがどういう話をしたとしても、あたしらには関係のないことさ。——いいね」
言われて、さやかは、うなずいた。
「ええ。纏組の出番は、終わりました」

◆

「しかしあの子、すなおに白状するかねぇ」
水矢家を出たところで、わたるが首をかしげた。
「すると思うよ」
さやかは微笑んだ。
「涼子先輩に追いつめられたとき、とってもこわそうな顔、してたもん。あれだけおどかされたら、いくら意地っぱりな子でも、がまんできないと思うな。それに、反省してるだろうしね」
「そう思います」
ひろみがうなずく。
「指紋採取の準備が、むだになってよかったよ。気持ちのいいものじゃないからね」
京介が言うと、涼子が、
「むだじゃ、なかったさ。あの子がどうしてもつっぱったら、最後の切り札に使うつもりだった」
「だって先輩、盗聴器の指紋じゃ、証拠にはならないでしょう？　あれは自白させたかっただけで、あたしも決定打だとは思っていませんでした」
さやかが言うと、涼子は首を振った。
「指紋を採るのは、あの、札からさ」
「え？　摩子ちゃんの指紋が、お札についてるのは、当たり前じゃないですか」
「そうじゃなくて、あたしらの指紋だよ」
涼子は答えた。
「あたしとあんたと藤川で、身代金を数えたんだから、その指紋が、ついてるはずさ。これほど確実な証拠はないだろう？　——スタンプなんか、最初っから押してなかったよ。あんな時に、そんな目立つもの、押すわけ、ないじゃないか」
「涼子先輩、すごい……」
ひろみが、感心する。
「いや。テレビでそういうトリックを見たんで、あたしの考えじゃないんだけど」
涼子は、どこかで見た刑事のように、頭をがりがりかいて、
「でもね。そこまですることは、ないと思ったのさ。あたしも、お人よしだね。でも、あの子の良心を、信じてやりたかったんだよ」
「そうですね」
さやかは、微笑んだ。
「きっと、自分でちゃんとできる。摩子ちゃんだって、悪い子じゃないんだから」
「そうだな」
わたるが、賛成した。
「纏組は、警察じゃないし、これがいちばんいい方法なんだろうな」
「でも、わたる。ごめんね」
さやかは、わたるの顔を見て、
「あたしの代わりに殴られちゃって。むかついてない？」
「いいって。さやかが無事なら、こんなの、根に持ったりしないよ」
「わたるって、いい人だね」
「あ、今ごろ気がついた？」
「ううん」
さやかは笑って、
「でも、とっても感謝してる。だから、あたしがお礼、するね」
「いや。礼なんて、そんな……」
照れるわたるに、さやかは笑顔をひっこめて、立ち止まった。
「ねえ。目、つぶって」
「えっ？」
お礼って、まさか……わたるは、どぎまぎした。
「まずいよ。こんな所で」
「いいから、早く」
「そ、そうか？　じ、じゃあ……」
赤くなりながらも、わたるは、直立不動の姿勢をとって、目をつぶった。
その額に——ぽん、という感触。
えっ？　と目を開くと、さやかは例の、『火乃用心』のスタンプを持っていた。
わたるは額に手をやる。手のひらを見ると、うっすらと、赤いインクがついていた。
「ほんと、わたるって、いい人。これからも、頭冷やして、がんばってね」
「何だよ……期待したのに」
ぼやきながらも、わたるはけっこう、うれしそうだった。

PCエンジンファン9月号につづく

ファイアーウーマン纏組ファンクラブ

読者参加型纏組情報頁

今月は天野由梨さんに、ラジオ番組「天野由梨の宇宙色プリズム」についてインタビューを敢行。さらに、纏組人気ランキングを見れば、気になるキャラクタの順位がわかるという、纏組ファンのための情報ページなのだ。

「天野由梨の宇宙色(そらいろ)プリズム」大好評放送中！

放送が開始してはや2ヵ月を過ぎ、好調なすべりだしを見せている「天野由梨の宇宙色プリズム」。そこで今回は天野さんに、番組に関するお話を聞いてみることにした。

――ラジオのパーソナリティをやるのは初めてとうかがいましたが、実際やってみてどうですか？

そうですね、思ったよりはなんとか早く馴れることができたと思います。もともとあまり、フリートークは得意なほうではないので、もっと大変かと思ったんですけど、やってみたら楽しくなってきました。

――リスナーさんからのハガキを読むコーナーもあるんですよね。

はい。やはり「宇宙色プリズム」ということで、宇宙の星のこととか、身近に起こった不思議な出来事とかのハガキがくるのを期待しているのですが…。今のところそういうおハガキは少ないんです。

――番組の聴きどころは？

番組で、ソラオ君という架空のキャラクタが登場して、宇宙のこととかをお話ししているんですけど、そのソラオ君のイメージを想像してイラストに描いて送ってきてくれるんですよ。それがすっごくかわいくて。お見せできないのが残念です。

――7月からの放送は、どういった構成になるのですか？

まず、7月から再開する『ファイアーウーマン』のドラマが入って、おハガキを読んだり、曲を流したりしたらあっというまに時間が過ぎてしまうんですよねぇ。

――最後に本誌読者にメッセージをお願いします。

とてもパーソナリティらしくないパーソナリティだと思うんですが、ほかの番組にない、独特の味が出ているものと信じてやっています。ちょっとほのぼのした気持ちになれると思うので、試しに一度、聴いてみてください。あと、ハガキは全部目を通していますので、どんどん送ってくださいね。



✪ラジオドラマ収録の合間をぬって、インタビューに快く応えてくれた天野由梨さん

放送日時	毎週火曜日　24：30～25：00 ラジオ日本(関東エリア)1422KHz
番組のあて先	〒106-39　ラジオ日本 「天野由梨の宇宙色プリズム」係

ファイアーウーマン纏組葉書コーナー

纏組に登場するキャラクタの人気を量る、「纏組人気ランキング」。最終的に人気1位となったキャラクタのオリジナルグッズを、応募してくれた人の中から抽選でプレゼントしちゃうぞ。

さて、今月も1位は桂木さやかとなったが、2位との差はわずか。次回のランキングに注目！

●纏組人気ランキング●

前回	順位	名前	MFP
1	1	桂木さやか	24
3	2	瀬田ひろみ	19
4	3	酒井　涼子	11
2	4	藤川わたる	6
―	5	岡田　花奈	5



▶北海道／古田雄平クン
きれいな色づかいをお見せできなくて残念。涼子のイラスト第1号なのだ



◀東京都／睦月新吾クン
かわいくデフォルメされた桂木さやかですね。ポニーテールが人気の秘密？

お知らせ

このコーナーでは、纏組人気ランキングへの応募をお待ちしております。もちろん、ラジオへのお便りはラジオ局、当コーナーへのハガキは編集部宛てにお願いします。人気ランキングへの応募ルールは、官製ハガキ1枚に1票でお願いします。イラスト付きの応募も大歓迎です。住所、氏名、年齢を書いて、下記のあて先まで応募してください。

〒105
東京都港区東新橋1－1－16
徳間書店インターメディア
PCエンジンファン編集部
「ファイアーウーマン纏組ファンクラブ」係

アニメ大好き ゲーム大好き

だから…

エーピーディー通信販売

豊富な品揃え！破格の値段！で皆様のゲームライフを応援いたします。

お申込みは今すぐ！

お電話で

TEL 03-3553-3129

受付時間 月～金／10:00～18:00（土・日・祭／休業）

FAXで

FAX 03-3555-0400

FAXは24時間受付

※表示価格には、消費税及び送料・代引手数料は含まれておりません。
※消費税は別途申し受けます。
※送料・代引手数料は実費を申し受けます。
※この広告内容の有効期限は、7月29日までとなります。

●ハードウェア（ゲーム機本体、オプション品）

■FX関連商品

PC-FX	¥28,800
PC-FXマウス	¥2,800
PC-FXバックアップメモリパック	¥4,800
PC-FXパッド	¥2,800
PC-FXボード	¥28,800
PC-FX SCSIアダプタ	¥11,800
PC-FXGA	¥36,000
PC-FXGA DOS/V	¥36,000
GMAKERスタータキット（K）	¥15,800
GMAKERスタータキットDOS/V	¥15,800
GMAKERスタータキットプラス	¥15,800

■PCエンジン関連商品

DUO-RX	¥16,800
アーケードカードDUO	¥11,800
アーケードカードPRO	¥16,800
DUO-R/RX用ACアダプタ	¥1,800
メモリーベース128	¥5,800
コードレスマルチタップセット	¥9,800
コードレスパッド	¥3,800
バーチャルクッション	¥13,800
PCエンジンマウス	¥4,800
CD·ROM2システム用ACアダプタ	¥1,400
コア／コアⅡ用ACアダプタ	¥1,100
AVケーブル	¥1,100
RFユニット	¥4,800
マルチタップ	¥2,300
ターボパッド（グレー）	¥2,500
アベニューパッド6	¥3,800

※商品は十分にご用意しておりますが、万一品切れの際は、ご容赦下さい。

●ゲームソフト

チームイノセント	¥3,500
バトルヒート	¥2,000
卒業ⅡFX	¥2,000
紺碧の艦隊	¥5,500
RETURN TO ZORK	¥6,500
パチ夫くんFX	¥5,500
ルナティックドーンFX	¥6,500
アニメフリークFX Vol.1	¥5,500
キューティーハニーFX	¥5,500
アニメフリークFX Vol.2	¥5,500
アンジェリークSpecial	¥6,500
パワードールFX	¥6,500
銀河お嬢様伝説ユナFX	¥7,500
上海 万里の長城	¥5,500
ブルーシカゴブルース	¥7,500
スーパーリアル麻雀PV	¥6,500
ミラークルム	¥6,500
アニメフリークFX Vol.3	¥5,500
デアラングリッサーFX	¥6,500
Voice Paradise	¥7,000
お嬢様捜査網	¥6,500
バウンダリーゲート	¥6,800
虚空漂流ニルゲンツ	¥6,800

■新作ソフト

天地無用FX
超神兵器ゼロイガー
女神天国Ⅱ
ファーランドストーリーFX
ん～にゅ～＋α
………… 以上詳細はお問合せ下さい

■予約受付販売（ご予約は、FAXにてお願いいたします）

ルルリ・ラ・ルラ	予約受付中
チップちゃんキィーック！	予約受付中
卒業R	予約受付中
キャンキャンバニーエクストラDX	予約受付中
BLUE BREAKER	予約受付中
同級生2	予約受付中

ご注文は

●お電話かFAXで、下記必要事項をお知らせの上お申込み下さい。

1.ご注文商品名及び点数 2.お名前 3.ご住所 4.電話番号 5.お届け先（ご住所と同じ場合は不要）6.生年月日 7.性別

※未成年（18才未満）の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
※FAXでご注文の際、記入事項に不備がありますと、商品の発送ができない場合があります。

お届けは

●ご注文確認後、約一週間でお届けいたします。
（一部地域及び一部商品については、配達日が変わります）
●新作ソフト、予約販売の商品に関しましては、商品発売日の前日に出荷いたします。
●商品受け取り希望日がある方は、注文時にお申し付け下さい。
※お届け前に、宅配業者よりお電話にて、ご都合の良い日時をお伺いしますので、安心・確実です。

お支払いは

●代金は商品お届け時に消費税・送料・代引手数料を含め、全額現金にてお支払い下さい。
●表示価格には、消費税及び送料・代引手数料は含まれておりません。
●送料・代引手数料についての詳細は、お問合せ下さい。
※現金書留によるご送金は受付けておりません。

注文取消及び返品について

●ご注文の取消し、返品、交換は原則不可とさせていただきます。
●ご注文を取消される場合は、キャンセル料として2,000円を申し受けます。
●商品発送後のキャンセルの場合、往復の送料はお客様のご負担となります。
●商品の誤送、不良品についてのみ、返送を受付けます。送料着払いにてご返送下さい。

■皆様のご意見・ご要望をお待ちしております。

お問合せ先 **エーピーディー株式会社**

〒104 東京都中央区新川 2-31-7 メゾンニューリバー501
TEL:03-3553-3129（お問合せ時間／月～金 10:00～18:00）

同級生2

12月22～29日のすべてを完全網羅

日別スケジュール表で同時攻略も楽勝!?

おそらく本邦初公開となる、『同級生2』日別スケジュール表。1日ごとに、各キャラを攻略するためのフラグ（イベント、シーンなど）が発生する時間帯をまとめたものだ。ここではこの表の見方を説明していく。

まず基本的な見方だが、縦軸が各キャラ、横軸がその日の午前0時から24時間の時間軸となっている。例えば、唯の欄の午前8時から午後6時までに矢印があるのなら、唯のそのシーンがその時間帯のいつに行っても起こるのだ。そしてその矢印の部分にある表記は、行くべき場所と話すべき相手を示しているぞ。



➡スケジュール表で同時攻略の可能性がはっきりわかる

注　「注」は、その時間帯に行くべき場所が複数ある場合を示している。各スケジュール表の右上に注に対応する表記がある。

右上にある表記も矢印部分の表記と同様に、行くべき場所と話すべき相手が示されている。後述の「☆」や丸数字も、この場所に書かれている場合があるぞ。

☆　「☆」は、そのフラグで重要な選択肢が出ることを示している。選択によっては、次のイベントが起こらなかったり女のコの好感度が下がったりするので、細心の注意を払って選択するように。

①　丸数字は、その順番どおりに進んでいく必要があることを示している。時間帯によっては順番を逆にすることもできそうだが、そうするとイベントが起こらなくなってしまうのだ。

12/22	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
唯									注A（7 所、22～24日のどの日でもOK）			
美佐子												
友美									☆校門（友美、22～23日のどの日でもOK）			
美鈴										職員室（美鈴）		
いずみ										①自宅前（いずみ、22～27日の		
可憐										☆可憐の家（可憐）		
洋子											注D（4ヵ所）	
こずえ									☆図書室（こずえ、22～24日のどの日でも			
みのり											注E（2ヵ所）	
美沙												
美里										旅行代理店（美里）		
[illegible]子												
愛美											花園保育園	
久美子												
佐知子												

温泉旅行解説付き!!

2号連続の大攻略。初めに注意しておくけど、情報量がかなり濃いので、自力で口説きたい人は絶対に見ないでください。どうしても口説けない人だけ見てくださいね。

FX CD-ROM
メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：8月9日
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：PC-FXマウス対応
開発状況：100%（6月19日現在）

2 完全攻略ガイド 前編

女のコ攻略を助けてくれるお得なスポットを紹介

攻略に入る前に、ゲームの手助けとなるスポットを紹介していく。

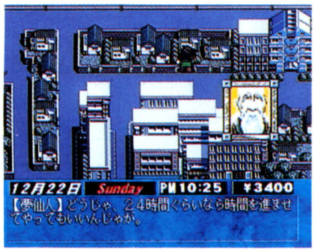
初めてこのゲームをするときは、何をしていいのかわからなくなることが多い。そんなときに役立つのがこれらお助けスポット。クリアに不可欠ではないけれど、必ずお世話になる場所ばかりだ。

時間を進めてくれる仙人たち

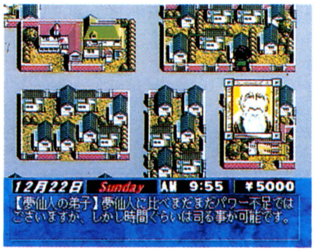
仙人と仙人の弟子たちは、時間を進めてくれる。時間が余ったときなどにお世話になるぞ。

仙人は八十八町のマンションの隣にいる。時間を24時間進めてくれるが、午後9時から午前6時までしか応対してくれない。

仙人の弟子は八十八町と如月町に1人ずついる。8時間までしか進めてくれないが、24時間応対してくれる。自宅の隣にいる弟子には、よくお世話になるだろう。



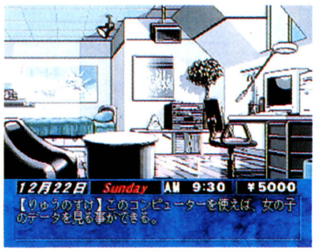
仙人。ここで日記帳をもらうこともできる。かなり活用するだろう



仙人の弟子は、仙人と顔が同じ。もっともお世話になる場所だ

パソコンで女のコをチェック

自分の部屋に置いてあるパソコンをチェックすると、女のコのデータが見られる。それぞれの女のコのこれまでに見たイベントなどは、ここで何回も見ることができるのだ。また、デートの約束の時間を忘れたときも、ここでチェックすればすぐにわかる。部屋に戻ったらパソコンをチェックするクセをつけてもいいかもしれない。

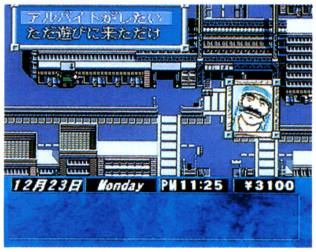


パソコンは画面右側に。形を見ると、DOS/Vのような気がする

工事現場のバイトでお金稼ぎ

如月駅の隣では、月曜から土曜のあいだ工事をしており、ここでバイトすることができる。お金がないときや電車に乗り遅れたときなどは、ここでお金と時間を稼ごう。初めは時給800円だが、何回もやっていると時給を上げてくれる。

これでお金に困ることはないので、後述の気分屋や占いババアも何回も利用できるのだ。

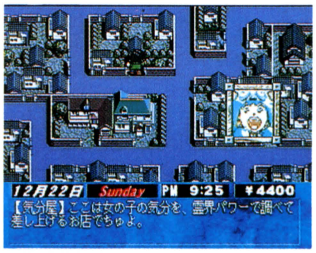


工事現場のおやじは、見た目はゴツイけどけっこういいヤツだ

気分屋で女のコの気持ちを探る

自宅の上には気分屋が住んでいる。ここでそれぞれの女のコの好感度を知ることができるのだ。

営業時間は午後6時から午前8時まで。1回につき500円払わなければならないが、利用価値は高い。選択肢の前で事前にセーブしておけば、選択が正しかったどうかをここでチェックできるのだ。



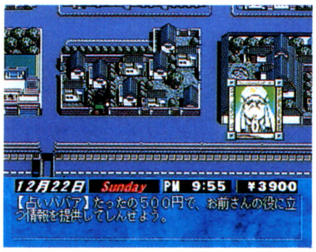
霊界パワーとは何ぞや？

占いババアとボツ子で攻略方針を

占いババアと怒り野ボツ子は、攻略のアドバイスをしてくれる。

占いババアは西御寺の家の隣にいる。営業時間は午後9時から午前6時。1回につき300円かかる。

ボツ子はタダで教えてくれるが、深夜に町を徘徊しているので、見つけるのに一苦労するぞ。



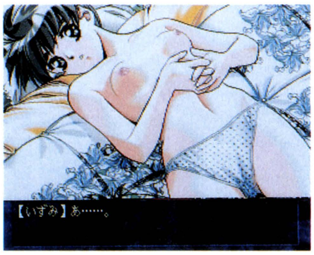
見た目がまさしく占いババアといった感じ。攻略のお供になるぞ



有益な情報をくれるボツ子。出現場所さえわかれば…

日別スケジュール表の前に…これが温泉旅行のすべてだ!!

女のコのスケジュールをチェックする前に避けて通れないのが、永島旅館への温泉旅行。実際に温泉旅行に行かなければ口説けない女のコは1人だけなのだが、それ以外にも一緒に行ける女のコがいて、さらに温泉旅行に行くことで間接的に口説けるようになる女のコもいるのだ。ここではこの旅行に関するすべてをお伝えしていく。



温泉旅行でいずみと…。異性との旅行はいいものですな

旅行に行くには洋子&あきらと話そう

旅行には、主人公のカップルとあきらと洋子の4人で行く。ということは、あきらと洋子の動向をチェックしていれば、おのずと旅行への道が開けるのだ。ここでは旅行に行くための最短の日時と場所を解説する。最短と書いたのは、じつは、22〜23日のイベントはその日以降でも進められるため。27日に2日分のイベントをこなして、28日にあきらからの電話を受けるなんてことも可能なのだ。

12月22日 AM8:00〜PM6:00

この日は午前8時から午後6時のあいだに、洋子に3回、あきらに1回会えばいい。洋子からは、父親にバイクを買ってもらった話や進路の話、あきらからは好きな女のコができたという話を聞ける。

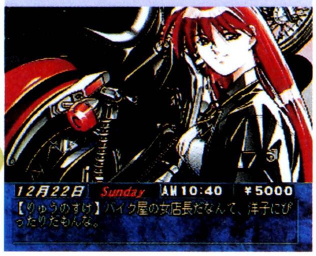
どれも、たあいのない話だが、これが温泉旅行にいくための伏線。しっかり聞いておこう。

体育館裏



ここで初めて登場する洋子。何故体育館裏なんかにいるのか？

洋子の家



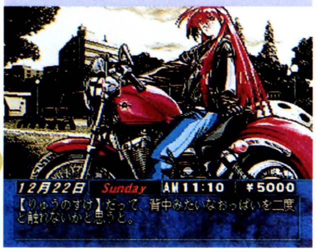
バイクショップの洋子の家で、洋子に関する大まかな情報が聞ける

あきらの家



オープニングでの主人公の一声で色気づいてしまった（？）あきら

八十八公園



バイクにまたがる洋子。主人公のことは友達だと思っているらしい

12月23日 AM8:00〜PM6:00

この日は午前8時から午後6時のあいだに3ヵ所まわればいい。前日よりも楽なハズ。

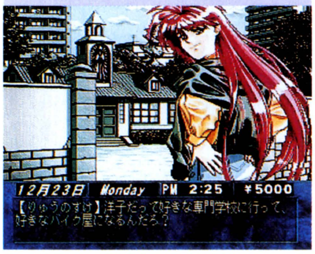
じつはここまでの日程は、洋子を口説くための日程とまったく同じ。洋子を口説きたい人はこの後もドンドン話を進めて、温泉に行きたい人はここから洋子を口説くのをやめよう。先に進むと、温泉に行けなくなってしまうことも。

あきらの家



あきらと詩集なんて、全然似合いませんな。気味悪いくらい

花園保育園



洋子は進路についていろいろ悩んでいるらしい

友美の家



それが恋の初期症状なのよ

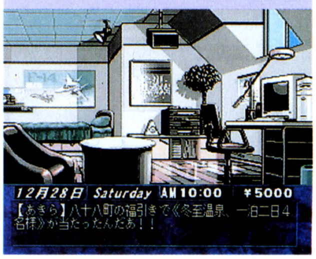
12月28日 AM10:00〜PM9:00

この日は午前10時から午後9時までのあいだに、家であきらからの電話を受けるだけ。

この時間帯になるまで自分の部屋で寝ていた場合は、いったんリビングルームに行ってから部屋に戻るように。そのままでは電話がかかってこないので注意しよう。

誘う人を選ぶときに女のコのリストがズラッと現れるが、実際に旅行に行けるのは3人なのだ。

自分の部屋



クジ運のいい人…。チャンスは最大限に活かそうぜ

12月29日 AM8:00

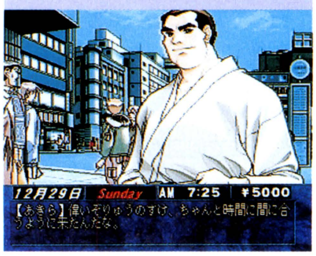
出発当日は、バスに乗り遅れないようにするだけ。バスはきっかり8時に出発するので、それまでに八十八駅に行くようにしよう。



かわいい妹の唯が起こしてくれるの図。準備は万端って感じだね

また、唯を誘って自宅で寝ていると、唯が起こしてくれるのだ。これで遅刻の心配は全然ないね。

八十八駅



あきらの言葉からすると、主人公は日頃から時間にルーズなようだ

旅行に連れて行けるのはこの3人

前にも述べたけれど、温泉旅行に連れて行けるのは3人。その3人は、唯と友美といずみだ。
このなかで旅行に行かなければ口説けないのはいずみだけ。友美の場合は、旅行に行った時点で口説くことができなくなる。
ここではこの3人と旅行に行ったときのイベントなどを詳しく説明していこう。

鳴沢唯

唯と温泉に行くと、さまざまな付属イベントが起きる。また、美里と佐知子の2人は、彼女と温泉に行かなければ口説けないのだ。そのポイントを解説していこう。
美里のポイントはお守り。唯と温泉旅行に行くと、29日の朝に美佐子からお守りをもらうのだが、これが美里を口説くのに重要なポイントになるのだ。
佐知子は温泉でのイベントがポイント。佐知子には、唯と行かないと起こらないイベントがあり、このイベントを見ないとハッピーエンドにならないのだ。



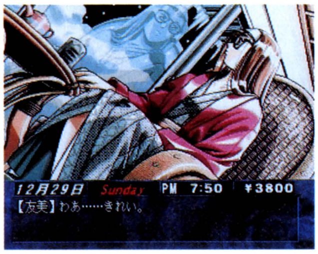
唯を選んでも、自宅で寝なければお守りは手に入らない



見えそうで見えない胸元。唯ちゃんわざとやってんじゃないの？

水野友美

友美と温泉旅行に行っても口説くことができないが、彼女の温泉イベントもやはり見たいものだ。
友美はこの旅行に行くと、なんと芳樹と付き合う決心をしてしまう。その彼女の心の揺れぐあいは必見。友美らしいその決断には、ちょっと考えさせられるものがあるぞ（ホントか?）。



この旅行で決心する友美。何事も前向きに捉える気持ちの表れか

篠原いずみ

いずみはそのまま温泉に誘っても、一緒に行こうとはしない。彼女と温泉に行くには、あきらから電話がくる当日にいずみとデートをする必要があるのだ。
デートの約束をしていても、デートの前に電話を取ったらダメ。必ずデートの後にいずみを誘うようにしよう。



いずみを誘うためにはまずデート。これはもう常識でしょう



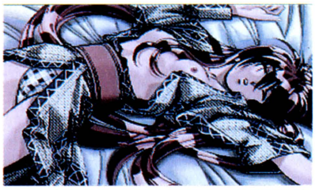
いずみの告白。こう言われてグッとこない男性はいませんな

旅行での珍しいシーンを見るには？

温泉旅行のあいだにも、スキー場で遊ぶか、または露天風呂に入るかなど、いろいろな選択肢が出てくる。どの選択肢を選んでもストーリーはきちんと進行していくが、選択によっては見られなくなるイベントも存在している。ここではそういった温泉旅行での珍しいショットを見る方法を、簡単に説明していこう。

洋子の寝乱れ姿

洋子のオッパイ丸出しの寝乱れ姿。このワンシーンを見るのはけっこう簡単。友美を旅行に連れていけばいいだけなのだ。すると、夜中にふと目を覚ましてしまった主人公が、寝相の悪い洋子を発見するのだ。



あられもない姿の洋子。寝顔はかわいいんだけどね、寝顔は…

洋子の入浴シーン

どのコと行っても必ず洋子はついてくるのに、どうすれば洋子の入浴シーンが見られるかはなかなかわかりにくい。
彼女の入浴シーンを見るきっかけは久美子と佐知子。旅館で話を進めていると、廊下で久美子と佐知子に会う。そのあとで露天風呂に行けば見られるのだ。



誰が見てもナイスバディ。バスト91の巨乳ミナミカーワって感じ

美里の入浴シーン

美里の入浴シーンも、洋子と同様にけっこうわかりにくい。
彼女の入浴を拝むためには、最初はスキーで遊ぶこと。そして旅館に戻ってきたあとで露天風呂へ行くと、美里が入浴しているのだ。急がば回れってやつですか。



これはこれで、大人の魅力満載って感じでしょうか。絶景です

12月22日(日) 初日からすることは山積み

これから1日ごとに女のコたちのスケジュールを見ていこう。

まずは冬休み初日。22日からすることはたくさんある。とくに多いのが唯。3日間でこなせばいいとはいえ、7ヵ所も巡らなければならない。1日で終わらせるか3日間かけるかはプレイヤーしだい。



ナチュラルハイの我らがこずえちゃんも初日に登場するぞ

弓道部でいずみに怒られる

いずみとデートの約束をしたあとで学校の校庭に行くと、部活に行く途中のいずみに会える。そのあと弓道部練習場と校庭を行ったり来たりしていると、弓道部練習場で、デートの約束を主人公が友美に教えたと勘違いしたいずみが、主人公を怒るのだ。親友の友美と同じ人を好きないずみ。彼女の気持ちの揺れがそこはかとなく感じられるイベントだ。



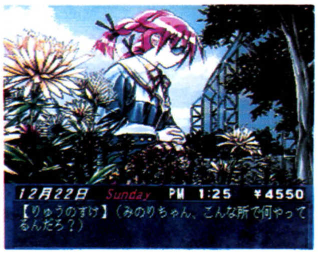
結局すべてはいずみの勘違い。自分から友美に言ったくせに…。人騒がせな行動は恋のなせる業なのか？

12/22	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
唯									注A（7ヵ所、22〜24日のどの日でもOK）				
美佐子													
友美									☆校門（友美、22〜23日のどの日でもOK）				
美鈴										職員室（美鈴）			
いずみ									①自宅前（いずみ、22〜27日のどの日でもOK）				
可憐										☆可憐の家（可憐）			
洋子											注D（4ヵ所）		
こずえ									☆図書室（こずえ、22〜24日のどの日でもOK）				
みのり											注E（2ヵ所）		
美沙	なし												
美里										旅行代理店（美里）			
桜子													
愛美											花園保育園		
久美子													
佐知子													

教室でみのりとぶつかるには

みのりを花壇で見てから教室に行くと、そこにはみのりがいる。そしてびっくりしたみのりが花瓶を割ってしまうのだ。

この花瓶を割るイベントは、22日だと花壇でみのりを見てから午後4時までに起こるのだが、それ以降の日は、午前8時から9時半までのあいだでしか起こらなくなる。22日以外にこのイベントを見たい人は注意しよう。



お花の好きなみのりちゃん。毎朝花を見ているのだろうか。みのりのイベントはここから始まるのだ

注A
- 校門（西御寺）
- 八十八公園（唯）
- 洋子の家（西御寺）
- あきらの家（唯）
- 八十八公園（唯）
- テニスコート（西御寺）
- 洋子の家（唯）

注B
- 校庭（いずみ）
- 弓道部（いずみ）
- 校庭（友美）
- 弓道部（いずみ）

注C
- 芸能プロダクション（可憐）
- 如月神社（可憐）

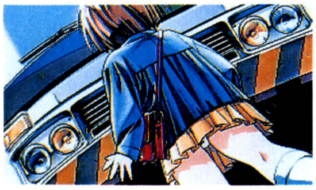
注D
- 体育館裏（洋子）
- 洋子の家（洋子）
- あきらの家（あきら）
- 八十八公園（洋子）

注E
- ①弓道部
- ②3－B教室（みのり）

12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	0	備考
		市民病院（桜子）											
			②注B（4ヵ所、22〜27日のどの日でもOK）										温泉旅行準備
	注C（2ヵ所）			TV局（可憐）									
		旅行代理店（美里）											温泉旅行準備
		市民病院（桜子）											
													温泉旅行準備
													温泉旅行準備

12月23日(月)
洋子、愛美狙いなら大忙しの日

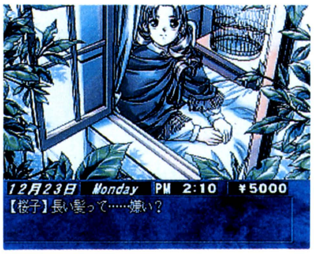
この23日は、洋子と愛美、2人に関するイベントがたくさん起こるぞ。とくに愛美の勤めている花園保育園はこの日から冬休みに入る。愛美を口説くにはこの23日がひとつの山。翌日以降に持ち込めないイベントが目白押しなのだ。きちんとこなしていこう。



⬆園児に突っ込むトラック。このイベントがきっかけで愛美と知り合う

桜子と話すだけじゃダメ

桜子には、この日選択肢が現れるイベントがある。ほかの女のコの場合こういった選択肢は、話していれば出現するものなのだが、桜子のこの日の選択肢は、話していても出現しない。桜子のいろんな場所を調べなければ出てこないのだ。彼女と会話しただけで終わりだと思ってそのまま帰ってしまうと、取り返しがつかなくなる可能性もある。忘れないように。



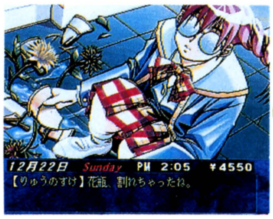
⬆桜子ならなんでも似合うような…。ここだけの話、桜子の声は聞いていてゾクゾクするほどかわいいです



12/23	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
唯													
美佐子													
友美													
美鈴													
いずみ													
可憐											可憐の家（可憐）		
洋子									注B（6ヵ所、23〜24日のどの日でもOK）				
こずえ													
みのり							③校門（みのり、23〜28日のどの日でもOK）		④3－B教室（みのり、23〜28日のどの日でもOK）				
美沙	なし												
美里									旅行代理店（美里）				
桜子													
愛美									花園保育園				
久美子													
佐知子													

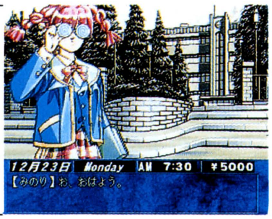
ややこしいみのりのイベント

22日からのみのりのイベントの続き。花瓶を割ったみのりが新しく花瓶を持ってくるまでが一連の流れなのだが、花瓶を割ったあとの2つのイベント（③と④）は、翌日以降でないと発生しない。しかも、この2つは同じ日にこなさなければならないのだ。早朝に校庭でみのりと会っても、その日のうちに教室に行かなければならない。また早朝にみのりと会うイベントから始める必要がある。



●花瓶を割るイベント。2人で掃除しよう

翌日以降





●●この2つのイベントは同じ日にクリアだ。③がないと④が起こらない

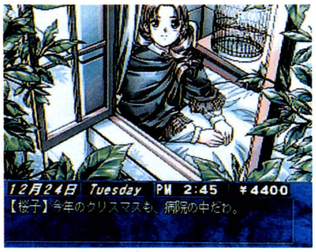
注A
喫茶店（美佐子）
市民病院（桜子）

注B
あきらの家（あきら）
花園保育園（洋子）
友美の家（あきら）
西御寺の家（洋子）
花園保育園（あきら）
洋子の家（洋子）

12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	0	備考
													22～24日中のイベントあり
		注A（2ヵ所）											
													22～23日中のイベントあり
スタジオATARU（美鈴）													
													温泉旅行準備 22～27日中のイベントあり
TV局（可憐）			芸能プロダクション（可憐）										
													22～24日中のイベントあり
コンビニ（ひろ子、23～28日のどの日でもOK）													22～27日中のイベントあり
		旅行代理店（美里）											温泉旅行準備
		市民病院（桜子）											
①花園保育園（愛美）			②☆スタジオATARU		③☆演劇部								
													温泉旅行準備
													温泉旅行準備

12月24日(火)
わりとヒマな日? それとも…

世間はクリスマス。いろんなイベントが待ち受けてるのではと思うが、じつはそうでもない。思ったよりはヒマな日になりそうだ。22〜24日までのイベントが残っているなら、この日に終わらせよう。



○桜子のクリスマスはいつも病院内。年頃の女のコがクリスマスに無縁なんて…

クリスマスイベントは2つ

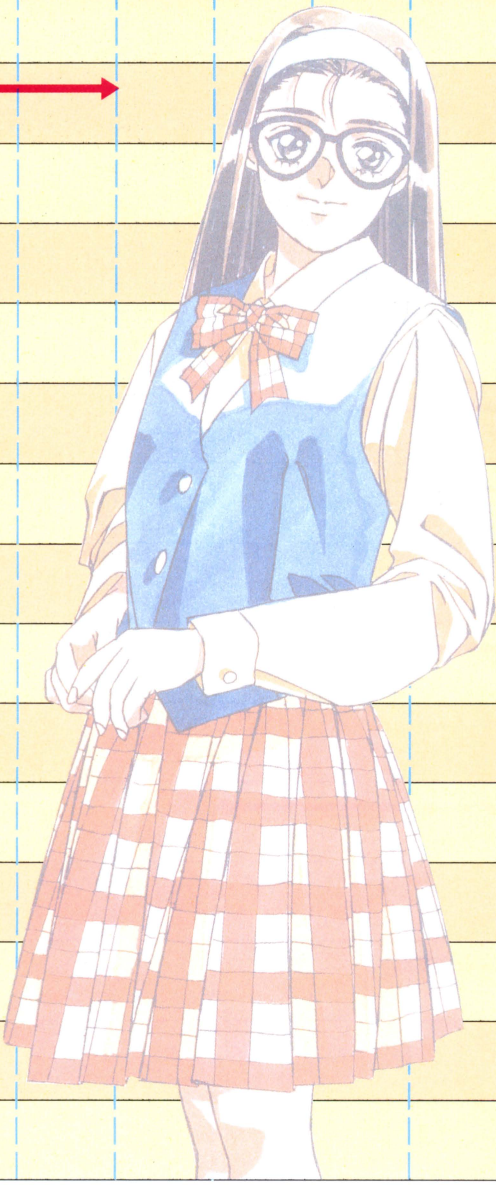
クリスマスを感じるイベントはじつは2つだけ。唯が自宅で、クリスマスケーキを前に眠っているイベントと、サンタの格好をして花園保育園のひろしにプレゼントを渡すイベントだ。



○パーティを途中で抜け出して、主人公をずっと待っていた唯



○将を得んと…というのではないけれど、愛美攻略にはこれが不可欠

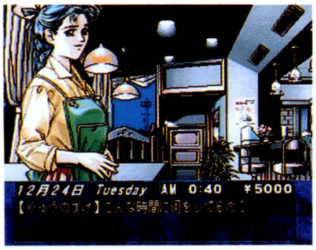


12/24	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
唯													
美佐子	←喫茶店(美佐子)→ (0〜3)												
友美													
美鈴									←職員室(美鈴)- - - (8〜)				
いずみ													
可憐													
洋子													
こずえ													
みのり													
美沙	なし												
美里									←旅行代理店(美里)→ (8〜11)				
桜子													
愛美													
久美子	なし												
佐知子	なし												

深夜の美佐子を見逃すな

ものすごく見つけにくい、または忘れやすいイベントの代表とも言えるのが、深夜の喫茶店で美佐子と会うイベント。午前0時から3時までという時間帯なので、普通にプレイしていると、まずわからないだろう。シーンそのものはたいしたことないのだが、やはりこういうのは見ておきたい。

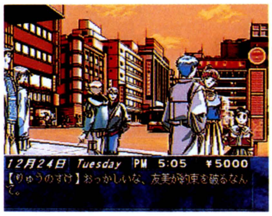
同様のイベントが27日にも起こるので、忘れないようにしよう。



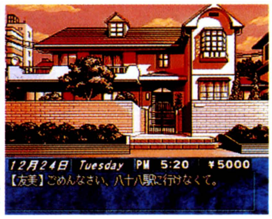
美佐子本人は考えごとをしていたというけれど、何もそんな場所で考えなくてもいいのでは…

友美にはこの日会えない

24日は友美とデートをするハズの日。しかし友美は約束の場所に現れない。しばらく待って来なければ、友美の家に行くことになる。



友美が来なくて心配する主人公



友美は家にいる。具合が悪かったと言うが…

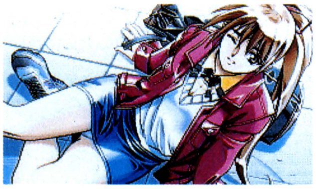
注A
喫茶店（美佐子）
☆市民病院（桜子）

12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	0	備考
								リビングルーム					22～24日中のイベントあり
		注A（２ヵ所）											
					×☆八十八駅								
													22～27日中のイベントあり
可憐の家（可憐）		TV局（可憐）					芸能プロダクション（可憐）						
													23～24日中のイベントあり
													22～24日中のイベントあり
													22～27日中のイベントあり 23～28日中のイベントあり
		旅行代理店（美里）											
		☆市民病院（桜子）											
						花園保育園（ひろし）							

12月25日(水)
心機一転!? 新展開の多い日

24日までで序盤のイベントは一通り終わる。この25日からは、たいていの女のコのあいだで、新しいイベントが待ち受けているのだ。

また、旅行代理店勤務の美里は水曜日の今日が定休日なので、代理店に行っても美里には会えない。美里は他の場所にいるぞ。



⬆この日にようやく、バンビちゃんこと田中美沙が登場する

唯の怒濤のデートイベント開始

西御寺が、主人公に唯とデートしたと見せかけ、その結果主人公と唯の仲が少しこじれてしまうデートイベント。このイベントがこの日から始まる。

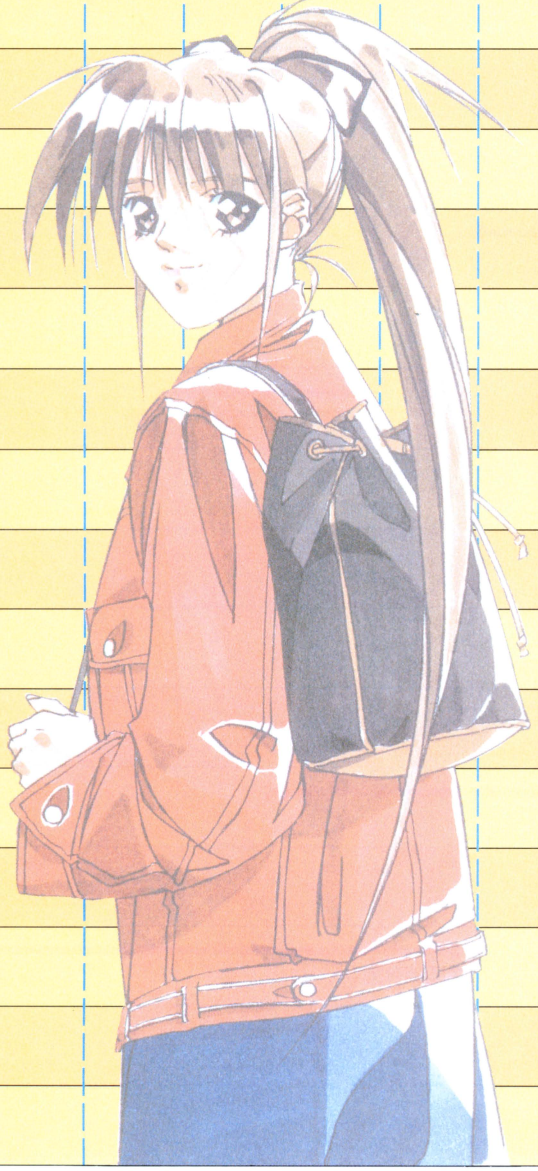
28日までの4日間で行くべき場所は12ヵ所。唯だけを追っていれば1日でこなせるのだが…。



⬆このセリフでちょっと動揺する主人公



⬆結局は、雨降って地固まるといった感じ



12/25	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
唯									←注A（12ヵ所、25〜28日のどの日でもOK）---				
美佐子													
友美									←校門（友美）---				
美鈴										←白蛇ヶ池公園---			
いずみ													
可憐									←→可憐の家（可憐）			←芸能プロダクション（可憐）---	
洋子									←注C（6ヵ所、25〜26日のどの日でもOK）---				
こずえ										←→☆テニスコート（こずえ）			
みのり													
美沙										←①八十八駅（美沙、25〜28日のどの日でもOK）---			
美里									×如月駅（美里）				
桜子													
愛美	なし												
久美子	なし												
佐知子	なし												

洋子はゲーセンの中にいる

唯に負けず劣らず、洋子も2日間で6ヵ所というスケジュールが始まる。洋子は卒業後の進路のことで父親とケンカしてしまうが、この一連の流れのなかで、洋子がゲーセンのバイクレースで遊んでいるショットがある。このショットを見るには、ゲーセンに行くだけではダメ。このときに限ってⅡボタンを押すと中に入るというコマンドが出るので、これを選ぼう。



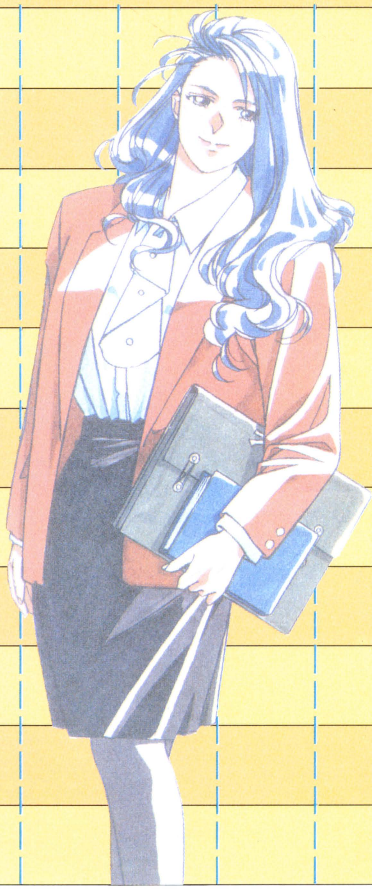
ミニスカで筐体にまたがる洋子。洋子を何回も調べていると、彼女のほうから話しかけてくる

注A
- リビングルーム（唯）
- 自宅前（西御寺）
- 校門（西御寺）
- 天道のアパート（唯）
- 八十八公園（西御寺）
- コンビニ（唯）
- 旅行代理店（唯）
- 市民病院（西御寺）
- 白蛇ヶ池公園（西御寺）
- 市民病院（唯）
- 洋子の家（西御寺）
- 八十八公園（唯）

注B
- 喫茶店（美佐子）
- 市民病院（桜子）

注C
- 可憐の家（あきら）
- 体育館裏（洋子）
- 八十八駅（あきら）
- 洋子の家（洋子）
- 白蛇ヶ池公園（あきら）
- ゲーセン（洋子）

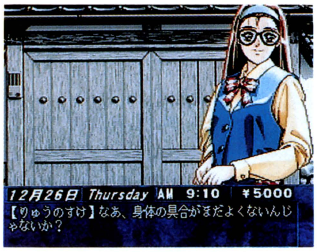
12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	0	備考
		注B（2ヵ所）											
													22〜27日中のイベントあり
	TV局（可憐）												
			校門（西御寺、25〜28日のどの日でもOK）										22〜27日中のイベントあり 23〜28日中のイベントあり
		市民病院（桜子）											



12月26日(木)
芳樹、天道の動向に注目

芳樹、天道といった恋のライバル(?)たちがそろそろ活発に動き始める日。序盤が終わってストーリーにも厚みが出てくる頃か。

この日から話の展開に変化が現れる女のコもいるぞ。



⬆この日から、友美がいろいろな場所に出現するようになる

愛美、八十八駅イベントの補足

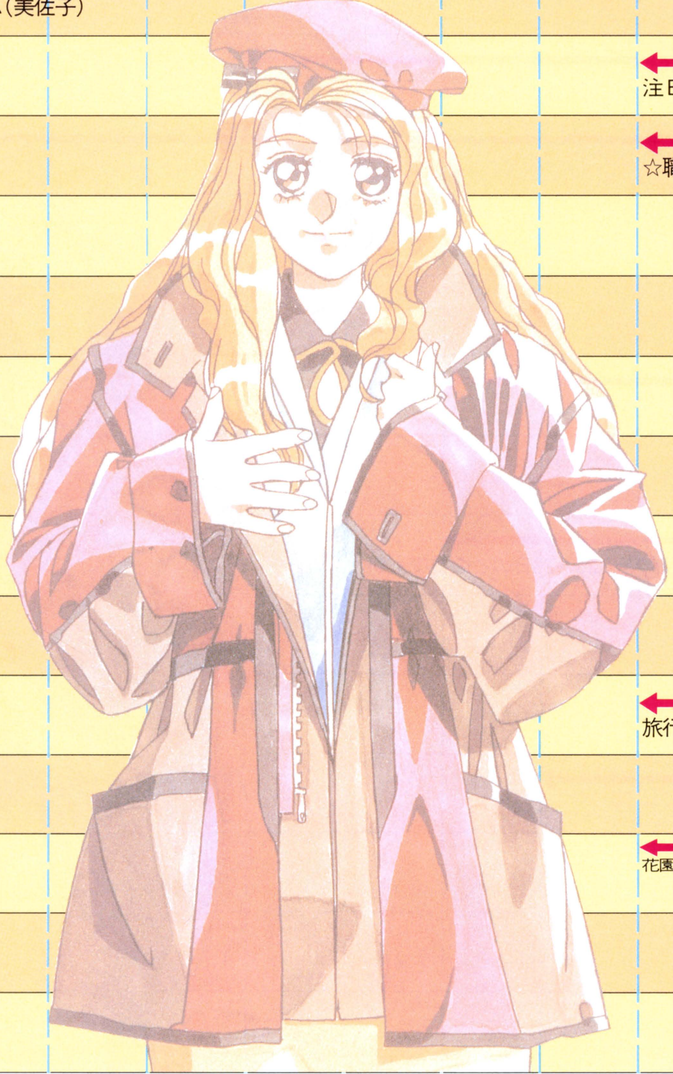
八十八駅でのイベント。偶然愛美と出会った主人公は、ここで愛美に、彼女を追い回している天道についていろいろ教えてあげる。

このイベントは27日でも起こるのだが、27日の場合時間帯が午前8時から午後8時までと、26日よりも1時間幅が増えるのだ。

また、日記をまだ手に入れていなければ、ここで愛美から日記をもらうことができるのだ。



⬆すごく照れながら主人公に日記帳を渡す愛美。とてもいじらしくて、もう一度もらいたくなる

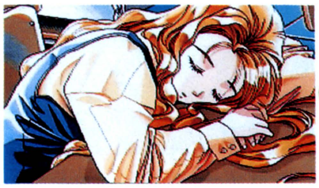


12/26	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
唯													
美佐子	←リビングルーム(美佐子)					→							
友美									←注B(4ヵ所)				----
美鈴									←☆職員室(美鈴)				----
いずみ													
可憐													
洋子													
こずえ	なし												
みのり													
美沙													
美里									←旅行代理店(美里)			→	
桜子													
愛美									←花園保育園	←			----
久美子	なし												
佐知子	なし												

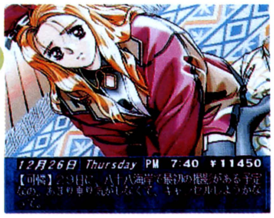
可憐戦線異常アリ?

1日に何回か会うだけだった可憐だが、26日は少し状況が変化する。この日の午後、可憐は教室で居眠りしているので、見つけて服をかけてあげよう。するとその日のうちに可憐が自宅にやってくる。26日に可憐が学校に行くという情報は、これまでの可憐との会話で登場するハズ。また、この一連のイベントはこの26日にしか起きないので、必ず忘れないように。

また、昼間に自宅へ行くと、芳樹が可憐のパンチラ写真を売りつけてくる。このイベントもこなしておくようにしよう。



⬆アイドルの寝顔を見られるなんて、なんてうらやましいんだ



⬅ここで可憐の今後の動向がかなりわかる



⬆ったく、芳樹はホントに…

注A
喫茶店（美佐子）
☆市民病院（桜子）

注B
八十八公園（友美）
旅行代理店（友美）
花園保育園（友美）
いずみの家（友美）

12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	0	備考
													25〜28日中のイベントあり
		注A（2ヵ所）											
													22〜27日中のイベントあり
	3－B教室 自宅前（芳樹、26〜28日のどの日でもOK）						☆リビングルーム（美佐子）						
													25〜26日中のイベントあり
													22〜27日中のイベントあり 23〜28日中のイベントあり 25〜28日中のイベントあり
		②八十八駅（美沙、26〜28日のどの日でもOK）											25〜28日中のイベントあり
		旅行代理店（美里）											
		☆市民病院（桜子）											
				八十八駅（愛美、26〜27日のどの日でもOK）									

12月27日㊎ 初H!! それだけではありません

27日はついに最初のHイベントが登場する。お相手はこずえ。こずえを口説くのは、じつはHイベントのあとからがタイヘンなのだ。

この日はHだけじゃない。1日で7ヵ所という友美のイベントと2日で計13ヵ所という洋子の怒濤のイベントも要チェックだ。



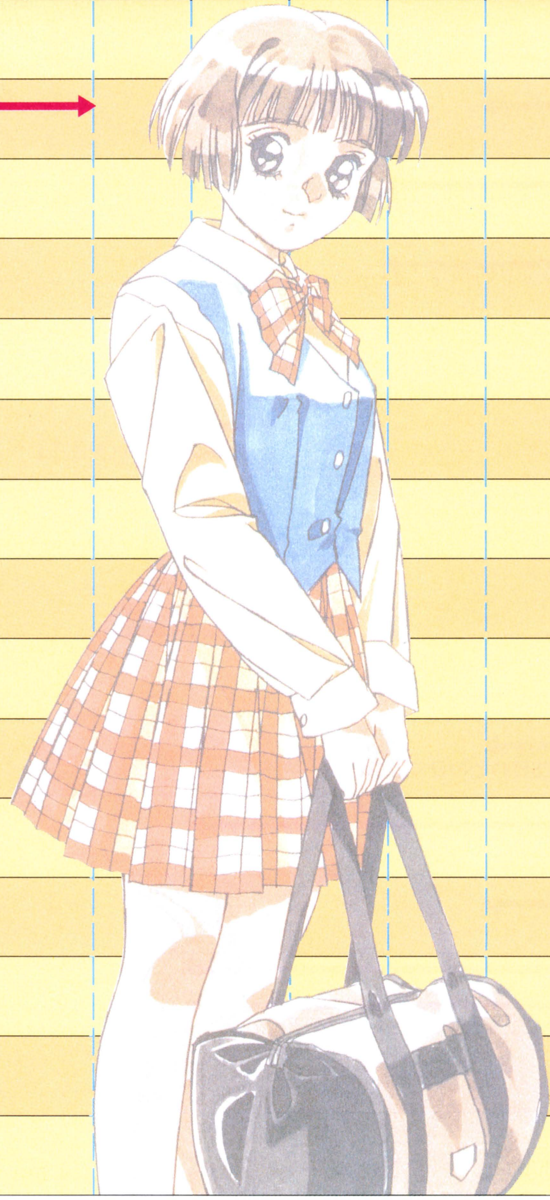
↑FXオリジナルの画面。ただいま鋭意作成中とのこと

ついにカエルおやぢを撃退

23日から毎日毎日喫茶店に行って、根気強くカエルおやぢを追い払っていた美佐子ファンの諸君は、この日ついに報われることになる。この27日でようやくカエルおやぢを撃退できるのだ。これで美佐子自身のイベントの前半部分をこなしたことになる。あとは、美佐子攻略に不可欠な桜子のイベントを進めていくことに。もうカエルおやぢはやってこないのだ。



↑殴って殴って殴って、これまでのうっぷんをすべて晴らそう！　でも現実にこんな奴いたりするからね…



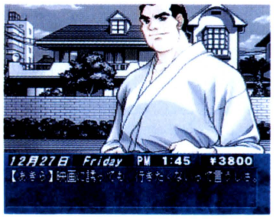
12/27	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
唯													
美佐子	喫茶店（美佐子）												
友美									注A（7ヵ所）				
美鈴										如月神社			
いずみ													
可憐											可憐の家（可憐）		
洋子													
こずえ													
みのり													
美沙													
美里									旅行代理店（美里）				
桜子													
愛美													
久美子	なし												
佐知子	なし												

2日がかりで洋子を追っかけ

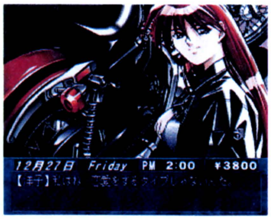
洋子の、計13ヵ所を巡るイベント。洋子とあきらの関係が接近したり離れたりしていき、それぞれの心情の変化が見てとれる。

これらのイベントを1日だけですべてをこなすこともできなくはないが、ここは2日間かけてこなすのが安全かもしれない。

注意したいのは、注Bの一連の流れの途中で、洋子の家へ行くイベントをこなす必要があること。ほかの女のコと同時進行のときは、時間の管理をきっちりしておこう。



あきらからこの話を聞いたらあとで…



すかさず洋子の家へ行ってみよう

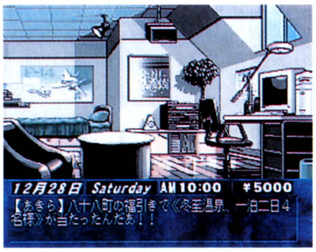
注A
- 八十八駅（友美）
- 如月駅（友美）
- ゲーセン（友美）
- スタジオATARU（友美）
- テニスコート（友美）
- あきらの家（友美）
- 西御寺の家（友美）

注B
- ☆コンビニ（あきら）
- 弓道部（洋子）
- 白蛇ヶ池公園（洋子）
- 八十八海岸（あきら）
- 可憐の家（洋子）
- 如月神社（あきら）
- 神社高台（洋子）
- 八十八海岸（あきら）
- ①友美の家（あきら）
- ③八十八公園（洋子）
- マンション（あきら）
- 花園保育園（洋子）

時間（12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 0）	備考
	25～28日中のイベントあり
喫茶店（カエルおやぢ）1～5時 市民病院（桜子）2～5時	
（前ページから）～6時	
（前ページから）～11時	
	22～27日中のイベントあり
TV局（可憐）12～12時半 芸能プロダクション（可憐）4～6時	26～28日中のイベントあり
注B（12ヵ所、27～28日のどの日でもOK）（前ページから）～5時 ②洋子の家（洋子、27～28日のどの日でもOK）（前ページから）～4時	
☆スタジオATARU（こずえ）12時半～1時半	
	22～27日中のイベントあり 23～28日中のイベントあり 25～28日中のイベントあり
	25～28日中のイベントあり 26～28日中のイベントあり
旅行代理店(美里) 2～8時	
市民病院(桜子) 2～4時	
	26～27日中のイベントあり

12月28日(土)
嵐の前。やり残しのないように

冬休みもこの日で1週間が経過する。次の日から再び怒濤のイベント攻勢が始まるので、24日のときと同様に、この28日でやりのこしたイベントをすべて片づけておくようにしよう。



⬆この28日に、あきらから温泉旅行へのお誘いの電話がかかってくる

美佐子のイベントはしばらくおあずけ

深夜のリビングルームでお酒に浸っている美佐子。この日が2度目になるのだが、このイベントが終わると、美佐子自身のイベントは来年になるまでなくなってしまう。このあとは、桜子のイベントをこなしていくだけ。美佐子のために桜子を攻略していくというのもヘンだが、この2人はけっこう簡単に同時攻略できるので、そのつもりで進めていくのもいいかも。



⬆完全に酔っぱらい状態になっている美佐子。「ばばあ」なんて言わないでね。悲しくなるから…

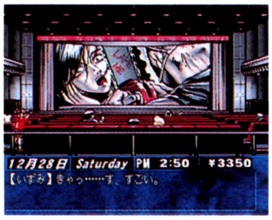
12/28	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
唯													
美佐子		←リビングルーム(美鈴)→											
友美													
美鈴									←職員室(美鈴)- - -				
いずみ													
可憐									←可憐の家(可憐)→		←白蛇ヶ池公園(可憐)→		
洋子													
こずえ	なし												
みのり													
美沙													
美里									←旅行代理店(美里)→				
桜子													
愛美													
久美子													
佐知子													

温泉旅行最終チェック!!

28日は、温泉旅行へ行くための準備の最終日にあたる。ここでもう一度温泉旅行の要点をチェックしておこう。

まず、旅行に連れていけるのは唯、友美、いずみの3人。このうちいずみは旅行に行かないとハッピーエンドにならない。また、旅行に行かなければ口説けないのは美里、久美子、佐知子の3人。このうち美里と佐知子を口説くには、唯と旅行に行く必要があるぞ。

さらに、唯を相手に選んで自宅で寝ていると唯が起こしてくれ、リビングルームで美佐子からお守りを渡されるのだ。



ホラー映画を堪能するいずみと主人公



このあとでいずみを旅行に誘うのだ



2つ返事でOKする唯



俺もかわいい妹に起こして欲しい

時間（12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 0）	イベント	備考
		25〜28日中のイベントあり
2〜5	☆市民病院（桜子）	
		27〜28日中のイベントあり
〜6	（左ページから継続）	
1〜3	①いずみの家（いずみ）	②温泉旅行準備（いずみを誘う）
12〜2	TV局（可憐）	26〜28日中のイベントあり
		27〜28日中のイベントあり
		23〜28日中のイベントあり 25〜28日中のイベントあり
		25〜28日中のイベントあり 26〜28日中のイベントあり
2〜8	旅行代理店（美里）	温泉旅行準備（唯を誘う）
2〜5	☆市民病院（桜子）	
5〜10	①自宅前（愛美、28〜29日のどの日でもOK）	
		温泉旅行準備
		温泉旅行準備（唯を誘う）

12月29日(日)
温泉でゆったりか、イベントバリバリか

前半最終日。温泉旅行に行く人は、この日から翌日の午後までずっと拘束されることに。

旅行に行かない場合、女のコそれぞれにいろんなイベントがあるのだ。とくに可憐とは、八十八海岸へ行くと待望のHイベントが待ち受けている。


⬆この日の可憐のイベントでは、1日中拘束されることになる

唯のハダカは必ず7時以降に

唯とデートしたと嘘をつかれたことで険悪な雰囲気になる主人公西御寺。この日西御寺と八十八駅で会うと、2人のツバのかけあいが起こる。このあと自宅へ戻ると自動的に風呂へいき、唯のハダカを見ることに。

ただし、唯がお風呂に入っているのは2時間だけ。この時間帯以外に風呂にいっても、何も起こらないのだ。


⬆唯の表情はうれしそうに見えるけれど、決して見られてうれしいわけではなく、単に引きつっているだけ

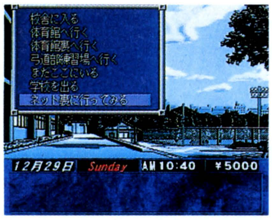


12/29	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
唯									注A（4ヵ所）				
美佐子													
友美													
美鈴										注B（5ヵ所）			
いずみ									×八十八駅				
可憐													
洋子									注C（4ヵ所）				
こずえ									注D（6ヵ所、29〜30日のどの日でもOK）				
みのり											学園内ネット裏		
美沙										テニスコート（美沙）			
美里									×☆八十八駅				
桜子													
愛美										花園保育園（29〜30日のどの日でもOK）			
久美子									×八十八駅				
佐知子									×八十八駅				

みのりと上手くいくためには

29日に学校と白蛇ヶ池公園の2ヵ所でイベントがあるみのり。当然1日で両方こなす必要がある。

学校でのイベントのあと、午後1時までに白蛇ヶ池公園に行くと、公園の林へ向かう芳樹とみのりに会える。話の展開を楽しみたい人はぜひ見ておこう。



西御寺の話を聞いていればこんなコマンドが



何かを企んでいるような芳樹。すごく怪しい

注	場所
注A	こずえの家(西御寺) 八十八公園(唯) 八十八駅(西御寺) いずみの家(唯)
注B	ステーションホテル(美鈴) ホテルのロビー(美鈴) ステーションホテル(美鈴) ホテルのロビー(美鈴) ステーションホテル
注C	白蛇ヶ池公園(あきら) 八十八駅(洋子) 自宅前(あきら) 友美の家(洋子)
注D	コンビニ(こずえ) 西御寺の家(こずえ) 旅行代理店(こずえ) 校庭(こずえ) 旅行代理店(こずえ) 校庭(こずえ)

12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	0	備考
‐‐‐→							リビングルーム(美佐子)						
		市民病院(桜子)											
				八十八海岸(友美、29〜30日のどの日でもOK)									
													旅行中
	八十八海岸(可憐)												
‐‐‐→													
‐‐‐→													
	白蛇ヶ池公園												
													旅行中
		市民病院(桜子)											
‐‐‐→													28〜29日中のイベントあり
													旅行中
													旅行中



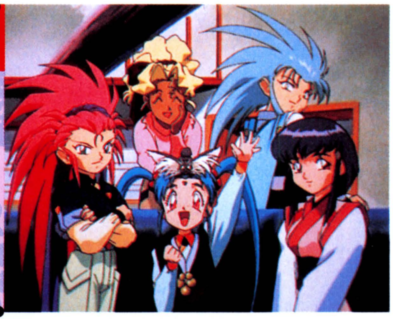
攻略大全XX

「白亜邂逅」前半部と「清音逢遇」の告白モードを大攻略！

FX CD-ROM

メーカー名：NECインターチャネル
発売予定日：7月12日
予定価格：8800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

天地無用！魎皇鬼FX



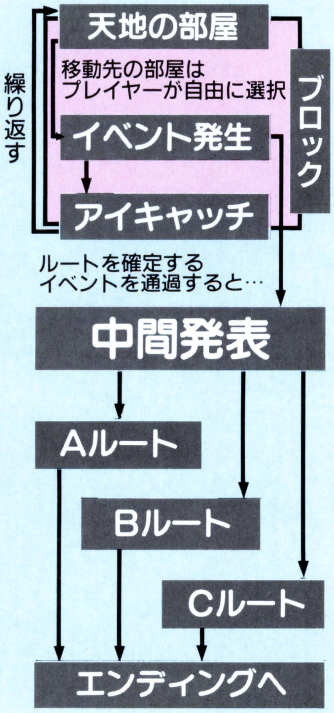
「白亜邂逅」の前半部分イベントを大攻略

「白亜邂逅」のストーリーは天地たちの日常を中心に展開される前半部と、宇宙からの来訪者によってもたらされる事件で展開する後半部とに分けられる。後半部は、さらに3つのストーリーに分岐しているが、今回は前半部のイベントにしぼって攻略をしていく。

ゲームは選択肢を選ぶことによって進められるが、選択した内容によってはゲームオーバーのような状態になり、時が戻されてしまう。そんな場合は、別の選択肢を選んでもう一度プレイすればいい。セーブなどをする際に表示されるグラフィックの鑑賞率などで、100%を目指す人は、あきらかに的をはずしているとわかる選択肢も選ばなくてはならなくなる。一度のプレイだけではすべてのイベントを見ることはできないのだ。今回はそれらのイベントをブロックごとに分けて掲載しているので、参考にしてプレイしてほしい。

「白亜邂逅」の全体の流れ

ゲームは「天地の部屋」を基本にして展開されていく。セーブやロードはもちろんだが、各ブロックをクリアするごとに必ず「天地の部屋」へともどされるのだ。右図のように、天地の部屋→イベント→アイキャッチをひとつのブロックとすると、中間発表まではこのブロックが連続して発生して、ゲームを構成していく。ある特定のイベントが起こると、ゲームはブロックを離れ中間発表のあと後半部へと進んでいくのだ。





ブロックをクリア、もしくは話の段落がつくごとに、ストーリーに関係深いキャラクタのアイキャッチが入るようになっている。

ブロック1 朝食にたどりつくまでの一騒動

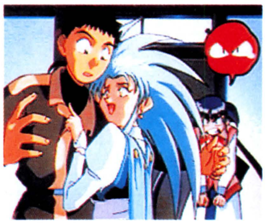
ゲームは天地が目を覚ますシーンから始まる。まもなく砂沙美がやってきて、「起きていない人」を自分の代わりに起こしてきてほしいと言うのだ。引き受けてはみたものの、誰が起きていて、誰が起きていないのかを聞いていないことに気づく。阿重霞は砂沙美と同室なので、除外してもかまわない。



砂沙美は朝食の用意で忙しいのだ

1-1：魎呼を起こす

魎呼の部屋へ行くと、魎呼が昨夜見た夢について話しかけてくる。話の途中で、阿重霞がやってきて魎呼とケンカを始めてしまう。仲裁をするか、放っておいて食事に行くかはプレイヤー次第だ。



「夢の続きをやろう」と天地にせまる魎呼

1-2：美星を起こす

美星は天地が起こしても、なかなか起きてはくれない。それどころか寝ぼけて天地を組み伏せ、サブミッションをかけてくるのだ。とにかく痛いので、ギブアップするか振りほどかなくてはならない。



これじゃぁ、美星を起こすのは命がけだねぇ

1-3：鷲羽を起こす

鷲羽の部屋に入ると、壁にボタンを見つける。すぐに部屋を出ればほかの部屋への移動となるが、押しても押さなくても鷲羽の作った落とし穴に落とされる結果となる。鷲羽に助け出してもらおう。



落とし穴の中の天地を見て、満足そうな鷲羽

1-4：ボーッとする

誰も起こしに行かずに、部屋でひたすらボーッとしていると、砂沙美が再び起こしにやってくる。居間に行って朝食を食べはじめたら、美星に2回話しかける。これでこのブロックはクリアーとなる。



ブロック2 酔っぱらう魎呼、ニンジンを盗む魎皇鬼

朝食の最中に阿重霞と魎呼がケンカをはじめて、くつろぐこともできないまま天地は自分の部屋にもどる。このブロックでイベントが発生するのは、阿重霞の部屋、魎呼の部屋、鷲羽の研究室、畑の４ヵ所。食後をどのように過ごしているのか、興味のあるところだ。

2-1：女性週刊誌と砂沙美

砂沙美が自室で熱心に読んでいたのは、女性週刊誌のHな記事だった。記事の内容について砂沙美の質問が天地に…。困って話をそらすのも、真面目に答えてあげるのも、プレイヤー次第。


料理の参考にするだけなら、別にいいんだけど

2-2：酒をすすめる魎呼

朝食が終わったばかりだというのに、魎呼は酒を飲んで酔っぱらっている。「誰が好きか？」という問いに対し、魎呼と美星以外を答えると、魎呼が天地をつれて洗面所にテレポートする。


なんて格好で…。でもすごく上機嫌な魎呼



いつの間にか、美星が魎呼の部屋の中に？



天地を襲う魎呼！身動きとれない天地は…

2-3：龍皇を育てる阿重霞

鷲羽の研究室で、龍皇の芽に水を与える阿重霞を見つける。龍皇とは、阿重霞の宇宙船の頭脳となる樹なのだが、一度破壊されたために、今は種から育てられているのだ。「誰と一緒にいる時が楽しいか？」という質問に、阿重霞と答えれば雰囲気は盛り上がるが、阿重霞以外の名を上げると、魎皇鬼が現れてクリアとなる。


鷲羽の研究室の中に造られた、龍皇を育てるための樹雷星の環境。阿重霞もここに居ると落ちつくのかな

2-4：畑へ行ってみると…

天地が畑に行って仕事を始めようとすると、畑の様子がおかしいことに気がつく。ニンジンが何者かによって掘り返されているのだ。どうやら犯人は魎皇鬼らしい。コマンドで、「雑草を抜く」を選択していれば、砂沙美も現れて魎皇鬼を探してくれる。見つけ出した魎皇鬼を強くしかるか、許してあげるかは、プレイヤーの判断だ。

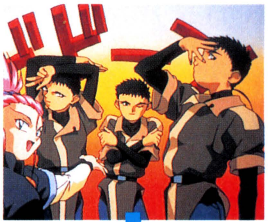
実は魎皇鬼って101匹いるのだ。ニンジンが沢山なくなってしまうのも、仕方がないのかもしれないなぁ


ブロック3 お風呂でドキドキ、カラオケでワクワク♡

部屋でボーッとした場合、CDや本で気を紛らわしていると、魎呼がカラオケをもって天地の部屋にやってくる。ひたすらボーッとし続けると、眠たくなって寝込んでしまうのだ。時間が早いうちに、露天風呂の掃除を済ませておくのも良いかもしれない。

3-1：天地がいっぱい？

天地が目を覚ましてみると、いつの間にか鷲羽の部屋に…。おまけに体は動かない。鷲羽を呼び出すと、誇らしげに天地のクローン軍団を見せてくれるのだ。困惑する天地だが、実は夢だった。


なぜか、どの天地もバッチリポーズをきめて…



魎呼や阿重霞も、こうしておけば静かかな？



夢の中で悩む天地。確かに不思議な話だよね

3-2：Let'sカラオケ！

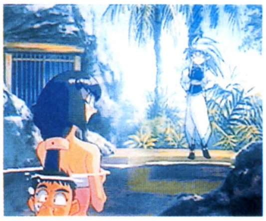
魎呼がカラオケで「デュエットしよう」と天地を誘う。歌っても歌わなくてもみんなが部屋に集まってきて、ほかのキャラクタから歌ってほしいとせがまれる。ここでも歌は歌わずにいられるが、マイクの取り合いになると天地に指名権が与えられるので、誰か１人を指名してあげよう。天地以外のキャラクタが一曲歌うとクリアだ。



天地が音痴だったのは意外？でも、みんなマイクが取り合いになるほど、カラオケ好きなのだ

3-3：風呂掃除も一苦労

風呂の掃除をしていると、阿重霞が入浴中だったことに気づくが、魎呼までもが現れて、姿を隠さなくてはならなくなる。なんとか隠し通せたと思ったが、結局魎呼と砂沙美に見つかってしまい、魎呼は阿重霞とケンカを…。こういう場合は、逃げるが勝ちのようだ。


天地の息が漏れて…。あせりまくる阿重霞


魎呼が温泉を気に入って作った空中に浮かぶ露天風呂。眺めも最高！



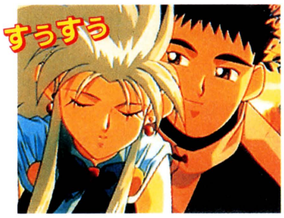
湯船の中に天地を誘う阿重霞

ブロック4 全問正解でおまけグラフィックが見られちゃう

このブロックでも魎呼を探したり、美星と風呂で会ってドキマギしたりと天地は大変だ。鷲羽の研究室では、天地ファンのためのカルトなクイズが待っているので、全問正解を目指してがんばろう。

4-1：魎呼をさがして…

砂沙美から「魎呼を一緒に探して」と言われて、魎呼を探すことに…。木の上で酒を飲んでいた魎呼を見つけて昔話に花が咲くが、酒をすすめられたり、服を脱がされたりと、さんざんな目に逢う。



酔っぱらって、いつの間にか寝てしまった魎呼

4-2：地球ではやりのゲーム？

鷲羽の研修室へ行くと、見慣れぬ機械で砂沙美が遊んでいる。砂沙美からダダをこねられてゲームをすることになる。10問全問正解すると、鷲羽のボーナスグラフィックが見られるカルトゲームだ。



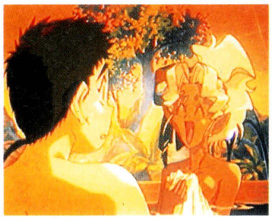
これが地球ではやりのゲームとは…恐れ入った

4-3：美星の裸にクラクラ

無人であることを確認して風呂に入った天地の前に、美星が現れ天地はパニックを起こしてしまう。



バスタオルからこぼれでちゃいそうな、美星の胸。あまりの迫力に、天地は気が遠くなっちゃった


お背中流しましょうか、なんて緊張感のない美星

ブロック5 美星の銃を爆発させてしまった！

このブロックでのイベントは、父の書庫、居間、美星の部屋で起こる。夕食後のゆったりした一時を、メロドラマを見て過ごす者、人を実験台に研究にはげむ者、銃をいじる者と人それぞれである。

5-1：書庫でまつ鷲羽のワナ

父の書庫に入ると紙が落ちている。紙の指示に従うと、鷲羽の実験台にされてしまうが、紙を無視すると机の上に意外なものを見つけたり、阿重霞に会うことになる。


阿重霞はここでなにをしていたのだろうか？

5-2：メロドラマのHシーン

居間では、魎呼と美星がメロドラマの最終回を見ている。天地も一緒に見ることになるが、キスシーンでそれぞれに動揺する3人。魎呼は天地に愛を語りはじめて…。

5-3：たまには銃の手入れ

訪ねてみると、美星がギャラクシーポリスの銃の手入れをしているところだった。そこへ魎呼や鷲羽がやって来て、改造や遊びを目的に、美星から銃を奪おうとする。

ブロック6 夜もドキドキ、魎呼&鷲羽の誘惑

夜もふけ、そろそろ寝ようかと思う時刻となっているが、イベントはまだまだ発生する。露天風呂、居間、魎呼の部屋…と目白押しなのだ。それでも寝ようとするプレイヤーにもイベントが発生するぞ。

6-1：砂沙美と遊ぼ♡

深夜に湯につかっていた天地はついウトウトと眠くなる。そこへ砂沙美が入ってきて、遊んでほしいと言うのだ。最後は水かけっこになるが、攻撃はホドホドに…。すぐにギブアップしてあげよう。



お風呂で水かけっこ／砂沙美の反撃、エイッ♡

6-2：宝さがしだ！

居間に行くと、電話のベルが響きわたる。電話の主は天地の父の信幸だった。「俺の部屋へ行き宝物を探せ」という父の言葉のままに、天地は父の書庫へ。マンガで足の踏み場もない書庫のソファーに何やら…。ようやく見つけ出した宝は、魎呼たちの入浴シーンを盗み撮りした父のアルバムだった。



入浴シーンの隠し撮り写真。でも、魎呼はピースサインで気づいてる？

6-3：1つの布団に2つのマクラ

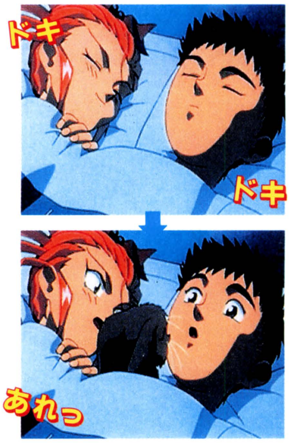
魎呼の部屋へ行ってみると、なにやら不穏な雰囲気が漂っている。部屋を見渡すと、1つのフトンに2つのマクラが並べてあるではないか／　部屋から出ようとしてもドアは開かない。魎呼の「プレイヤーだって期待してんだ」という問いかけに、プレイヤー自身はどう答えるべきなのか？大胆な服装で天地を誘惑する魎呼。あんまり抵抗しているとかわいそうなので、見つめてあげよう。期待通り、阿重霞が邪魔をしに登場してくるぞ。



なんとも悩ましげな魎呼のスタイル。悩殺だね♡

6-4：寝ようと思ったら…

「そろそろ寝ようか」という選択肢を選ぶと、鷲羽が部屋に訪ねてきて「一緒に寝よ」といってくる。徹底的に断れば、ほかのイベントを選択できるようになるが、せっかくだから一緒に寝てあげよう。鷲羽といろいろ話をしているうちに、足のほうからサワサワと触られてしまう。ガードをしてもことごとく破られてしまうのだが、これはフトンに忍び込んでいた魎皇鬼の仕業だったのだ。



天地とマクラを並べて、ニッコニコの上機嫌鷲羽。でも、魎皇鬼のジャマが入ってビックリ

ブロック7 暗闇にひびくムチの音。あ、怪しい!!

一夜が明けて、魎呼の部屋からはうめき声とムチの音が響き、洗面所からは阿重霞の絶叫が柾木家全体に響きわたる。いったい何が起こっているのだろうか？真実を追求するべく、天地は立ちあがる。

7-1：魎呼のダイエット

天地が魎呼の部屋に入ると、中は真っ暗で、ただムチで叩くような音だけがする。実は、鷲羽が魎呼のダイエットと称して、魎呼にスクワットをさせていたのだった。

7-2：魎呼のいたずら

阿重霞が会いたがっているという伝言を聞いた天地は、言われたままに洗面所のドアを開けてしまう。そこには着替え中の阿重霞が。実は魎呼のイタズラだったのだ。

ブロック8 美星のエアロビ、美星の手料理

朝一番、美星の部屋に行ってみると、寝起きは悪いとばかり思われていた、美星の意外な姿を見ることができるし、居間から台所をのぞけば、料理に腕を振るう美星を見ることだってできる。しかし、なぜ美星が台所に立っているのかを、考えなくてはならないぞ。

8-1：辛い!! 美星の料理

砂沙美が病気になり、美星が料理を作ることに…。だか、辛すぎて食べられる代物ではなかった。



転がるニンジンに苦労する美星。あっれ～え？

8-2：砂沙美が病気に！

砂沙美が熱を出して倒れてしまった。特別な薬が必要なことがわかり、天地は薬を探しはじめる。



熱を出して寝込んじゃった砂沙美。心配だな…

8-3：レオタードで全員集合

朝一番で美星の部屋へ行ってみると、レオタード姿でエアロビにはげむ美星に会う。砂沙美もレオタードを着たいと言いだし、そこへみんなの分のレオタードを持った鷲羽があらわれ、天地の危機に。



魎皇鬼もみんなとおそろいのレオタードなのだ

ブロック9 少女マンガに手作り人形。女の子だねぇ

泣いても笑っても、前半部最後のブロックだ。砂沙美の病気をクリアしていない人は、ここで鷲羽のメカ神我人イベントをクリアすればCルートに、クリアしなければBルートに進むことになる。砂沙美の病気をクリアした人は、メカ神我人のイベントは見られない。

9-1：迫りくるメカ神我人

鷲羽の研究室を訪ねると、鷲羽がロボットらしきものを造っている。よく見ると、天地が倒した神我人にそっくりなのだ。ところが、最後の仕上げ前に美星が、あやまってスイッチを押してしまい、メカ神我人は暴走を始める。外へ逃げた天地とメカ神我人の前にあらわれた砂沙美を、メカ神我人は襲おうとする。天地は砂沙美を助けるために、メカ神我人と戦うことになる。選択肢の「スイッチ」を選べば、メカ神我人は停止する。



体型はコミカルだが、かなり強いメカ神我人



逃げ回るばかりの天地。大丈夫なのだろうか？

9-2：魎呼のプレゼント

魎呼の手作りの「魎呼人形」は、天地がいらないと言っても、無理やり魎呼から渡されてしまう。仕方なく持って歩くと、天地の行く先々に魎呼があらわれる。不審に思った天地が魎呼を問い詰めると、魎呼は口を滑らせ、人形に発振器を仕掛けたことを話してしまう。



様々な思いが込められた…人形

9-3：漫画家への道？

父の書庫に行くと、阿重霞が机に向かってなにかをしてる。実は、書庫にあったマンガの本に触発されて、少女マンガの執筆に挑戦していたのだ。天地に言わせるとピカソ的な阿重霞の絵は、はっきり言えばヘタだということだろう。



感想を求められると辛い…

「清音逢遇」もチラ～リ攻略しちゃうぞ!!

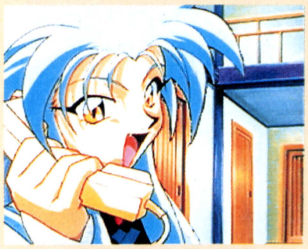
「清音逢遇」は、１本のストーリーを、様々なキャラクタの視点から追いかけていくようなゲームシステムとなっているため、プレイヤーの選択範囲には制限がある。それだけに、特定のキャラクタに対して、いかに愛情ある態度をとっていくかで、告白モードと呼ばれるシステムに与える影響は大きいと判断されるのだ。ゲーム全体を通して、告白されたいキャラクタに優しく接しておくことが、現時点での「清音逢遇」の最も良い攻略方法といえるのかもしれない。告白内容がとても気になるところだ。



アイキャッチで横切ったキャラクタが可能性大

告白モードの謎にせまる～

「清音逢遇」の最大の謎の部分である告白モードについて、最新情報を入手したのでお知らせする。実は、ゲーム中に告白をしてくれそうなキャラクタの動向を見ることができるようになっているらしいのだ。「清音逢遇」でもキャラクタの視点が変わる際に、アイキャッチが入るようになっているが、天地に対して高い好感度を持ったキャラクタがアイキャッチを横切るように、天地を追いかけていくのだ。暫定的な情報だが、ゲーム中の参考にできることだろう。



どんな形で、どんな風に告白してくれるのかは、まだナイショだよ♡

攻略大全XX

kapiter1～7までをわかりやすく解説

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：6月28日(発売中)
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：コンティニュー・バックアップメモリ
その他：なし

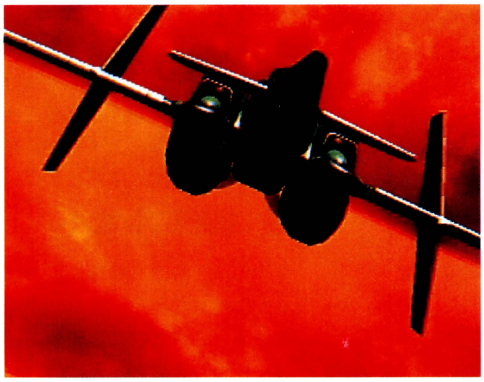
虚空漂流ニルゲンツ



空戦を制するための テクニックを伝授

このゲームの攻略するためのポイントは、やはり空戦。コツをつかめず、なかなか先に進めない人のために、空戦に入る前から敵機を撃墜するまでを、わかりやすく手ほどきする。

空戦の流れにそって、右に示す3つのテーマに分け、攻略をしていく。A、B、Cと一通り読めば君も一人前のパイロットとして空を飛べるぞ。さあ、それでは攻略に移ろう。



◯空戦の何たるかについて語っていくぞ。迷える子羊たちよ、ついてこい！

テーマ別攻略テキストの見方

空戦準備編	空戦ポジショニング編	敵機撃墜編
A	B	C
空戦に入るまでに何をやっておけば良いのかについて説明する。準備を整えておかなければ、空戦が始まってからいきなり墜落ということもありえるので注意しよう。	空戦に入り敵を近くにとらえるまで、自機はどのような動きをとるべきなのかを説明していく。方向キーで追うだけでは、いいポジションに回ることはできないぞ。	敵機の後ろに回りこんでから、撃ち落とすに至るまでのテクニックを教えていこう。何事においてもそうだが型にはまらない、柔軟な姿勢で戦っていくことが大切なのだ。

A 万全な状態で空戦に臨め
～空戦準備編～

空戦に臨む前に準備しておくことは大きく分けて2点。

まず1つ目は、燃料、弾薬、武器などの購入。フライトの合間に立ち寄る街々にあるドックで必ず買っておく必要がある。まだストックがあると思っても、ヴィントミューレでの移動中は物を購入することができずに、戦闘がずっと連続して行われることも多々あるので楽観視してはいけない。そのほか重要なのは補修用のリペアパーツ。1個の回復量が、リペアパーツ1でわずか10、リペアパーツ2でも30と非常に微々たるものであり、敵機の集中砲火に遭うとすぐになくなってしまう。できるかぎり、上限の9コを持っておきたいところだ。

2つ目は、機体の整備。街で武器などを購入した場合、ヴィントミューレに乗ってから格納庫で武装しておくこと。武装しなければ効果は現れないぞ。また、燃料や弾薬なども空戦終了ごとにしっかり補給しておこう。



◯格納庫でしっかり武装すること



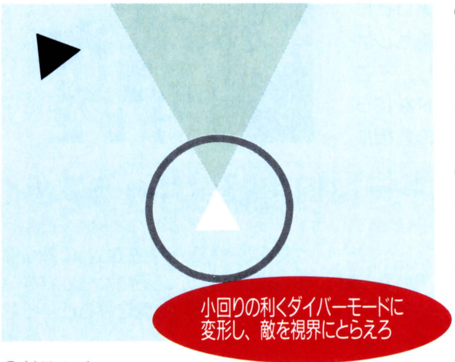
◯飛行ドック、シュトルヒ。空の街のようなものだ

B ダイバーモードとファイターモードの上手い使い分け
～空戦ポジショニング編～

ファイターモードとダイバーモード、それぞれの利点を活かし、敵より有利なポジションに入ろう。

敵への接近は、スピードが高いファイターでいくのが普通だが、このとき、方向キーで追うだけではなかなか視界の中に敵が入ってこない。これは、ファイターだと旋回が遅いため。一度、旋回能力の高いダイバーに変形して敵を視界にとらえてから、また、ファイターで追いかけよう。

また、敵がダイバーの場合はこちらはファイターで。ダイバー同士の撃ち合いは数で負けるこちらが不利だ。



◯敵機を追いかけるためには、常に視界の中に入れておきたい。レーダーを見て近くに敵がいるようならば、旋回能力の高いダイバーモードで常に正面にとらえて、ファイターモードで一気に接近せよ。狙った獲物を見逃すことのないようにしよう



◯敵がダイバーの時は、ファイターで相手の機動ポイントを減らすことに集中しよう

※イラストの△は自機、▲は敵機、黄緑色の部分は視界を表す。また、自機のまわりに描かれている円は自機からの一定の距離を表し、敵との距離の関係を示す。

B 反転で敵より有利なポジションをとれ

～空戦ポジショニング編～

敵機に接近することができても、敵機の機動ポイントを減らすには敵の後ろを取らなければならない。しかし、中盤以降、敵の後ろになかなか回り込めなくなってくる。

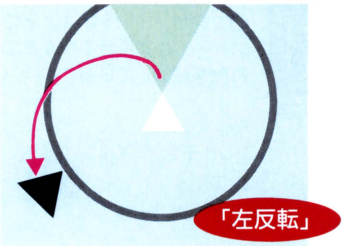
そこで重要になるのが「反転」だ。反転法を教授していこう。

敵機が左斜め後方にいるときは「左反転」を使うことにより敵を正面にとらえることが可能。同様にして、右斜め後ろ側にいる時は「右反転」を使えば良い。また、敵機が自機の真後ろにいるならば、「上昇反転」で正面に回ろう。

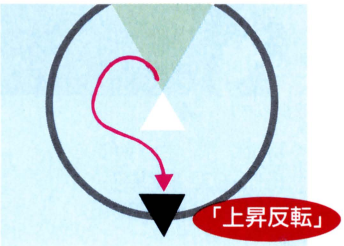
わざと敵に後ろを取らせてから、反転してとらえるというのも一つの方法だ。この方法だと敵機がつかまりやすいぞ。



「モンスター」くらいになってくると簡単に後ろはとれない



左後方に敵がいる場合ならば、「左反転」をすることにより正面にとらえることができる。敵が後ろ側にいるときはすぐ使って不利な状況を打開しよう。敵が真横にいる時なども、かき乱すのに使うのが有効だぞ



敵が真後ろにいるならば、「上昇反転」で決まりだ。敵がまっすぐ自機の方に向かってきたときも、タイミング良く「上昇反転」を使うことによって敵の真後ろに一気に回り込めるようになる

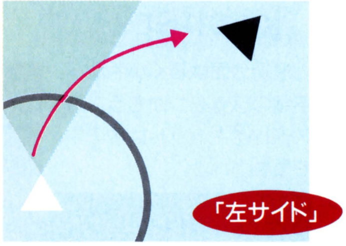
C 一度敵の背後をとったら逃がすな

～敵機撃墜編～

反転などで敵の後ろ側に回り込むことができたら、撃墜するためにピッタリ敵の後ろにくっつく必要がある。

敵機が自機の前を左から右へ向かう時は、「左サイド」を使って、敵機の真後ろに回ろう。左へ向かう時なら「右サイド」を使えばOK。敵機が自機の前を真っ直ぐ進んでいる時なら、「接近追尾」を使って、敵機にそのまま近づいて行こう。

敵機の後ろを完全に取ったら、敵の機動ポイントをゼロにするまで技を使い続けよう。ポイントは技を使った後、元の画面に戻る時に、タイミング良く技コマンド一覧を出すこと。あせらないで確実にいこう。



敵が自機の前を左から右に進んでいるときは「左サイド」で敵の真後ろに移ることが可能だ。敵機を常に自機の正面にもってくるよう心がけよう。次の技も出しやすいし、銃撃もしやすい



「接近追尾」を使って、敵機を射程範囲にまで近づけよう。また、敵機の機動ポイントをゼロにした後も、「接近追尾」を使って、敵機を射程から逃がさないようにすること

C 機動ポイントが少ないならそのまま撃ちまくれ

～敵機撃墜編～

中盤以降は、敵も連続で技を使ってくるようになり、機動ポイントがほとんどなくなって技を満足に使えないような場合が多い。

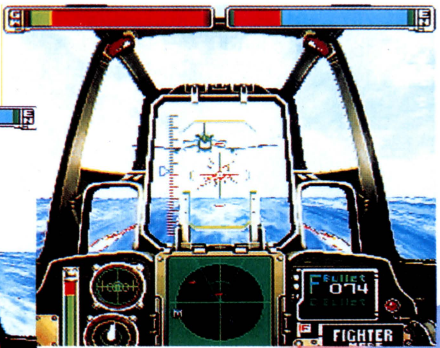
そんな時は、わざわざ時間をおいて機動ポイントを回復するのを待つより、そのまま撃ち落としにいったほうが手っとり早い。途中で相手に逃げられる時もあるが、それは仕方がない。

敵を追いかける時は、ファイターモードに変形して撃ちながら敵に近づいていこう。意外に敵機は回避技を使わないもので、案外ラクに落ちてくれるものだ。

余談だが、母機がそばにいる場合はいったん帰還してまたすぐ出撃するという戦法が使える。機動ポイントが満タンにまで回復しているぞ。



機動ポイントが満足にないときは無理に技を出すな。母機に戻るか敵からいったん離れるかを考えよう。勝負を急ぐと逆に撃ち落とされかねないぞ



敵を直接撃っている場面。残りの弾数に余裕があるなら、1発でも多く当てるために連射するのも良い。

ついに敵を撃墜。これでこの攻略テキストも終わりになるが、一流のパイロットとなるには、日日精進することが大切だ



kapiter1～7のポイントとより安全なフライトコースを検証

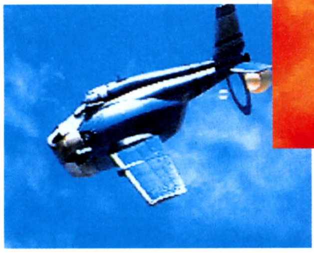
今月はkapiter 1～7までの詳しい攻略を行う。
それぞれのkapiterでのキーポイント、どのフライトコースを選択していけば良いかについて、重点的にガイドしていくぞ。ここを読めば、すんなりゲームを進めていくことができるはずだ。

kapiter1 猟犬

最初の面は軽く小手調べ。空戦の感覚をつかもう。青ストレイキャットは敵の中で最も弱い。



↑とりあえず一面ボスの赤ストレイキャット。でも弱ーい♡



↑青ストレイキャットは超弱い

登場する敵

5/10	16:30	青ストレイキャット×3
	17:00	赤ストレイキャット×1

kapiter2 憎悪

このkapiterでは、途中2ヵ所でフライトコースを選択することになるぞ。
1ヵ所目は、5月11日の17：00だ。しかし、北側コースをとっても南側コースをとっても出現する敵の種類、数ともまったく同じだ。敵の出現する時間こそ微妙に変化するが、どちらを選んでもたいした影響は出ない。
2ヵ所目は、5月14日になる。6：00だ。南側コースを選択すると、13：15に青ストレイキャット6機を一度に相手することになるので、北側コースの方を選択した方が簡単だ。

登場する敵

5/11 17:00 1回目分岐点

コース	時刻	敵
北側コース	20:30	青ストレイキャット×2
	3:00	青ストレイキャット×2
	6:30	青ストレイキャット×2
南側コース	21:00	青ストレイキャット×2
	1:00	青ストレイキャット×2
	6:30	青ストレイキャット×2

5/14 6:00 2回目分岐点



北側コース		南側コース（簡単）	
9:30	青ストレイキャット×2	10:00	青ストレイキャット×2
13:15	青ストレイキャット×6	12:30	青ストレイキャット×2
18:00	赤ストレイキャット×2	18:00	赤ストレイキャット×2

kapiter3 道化師

この面に入ってすぐの、5月16日のフライトで、敵の新戦闘機、「ポーキュパイン」が登場する。青ストレイキャットより1ランク上の機種といった感じだ。装甲もより厚くなっている。4機を一気に迎え撃つことになるぞ。
ボスキャラのシュトラオスはスピードが非常に速い。ファイターでは追いつかないので、ダイバーに変形して相手の接近を待とう。

登場する敵

5/16	9:30	青ストレイキャット×4
	10:45	ポーキュパイン×4
5/18	15:10	シュトラオス×1

分岐点 5/19 11:00





↑これがシュトラオス。そのスピードの速さたるや今までの敵を圧倒している

		簡単	
13:45	ポーキュパイン×4	14:00	青ストレイキャット×4
16:15	ファルケ×2	16:15	ファルケ×2
	シュトラオス×1		シュトラオス×1

kapiter4 円卓の騎士

前半のヤマ場と言えるkapiter4。ここではシュペルリングの猛攻にどう対処するかがポイント。特に2回目と3回目の襲撃は連続でくるので、母機へのダメージは覚悟の上で帰還と出撃を繰り返し、機動ポイントがゼロにならないようにしよう。母機はちょっとやそっとでは落ちない。安心して戦ってくれ。
ボスのシルトクレーテ戦は、反転をタイミング良く使って正面にとらえろ。後は連続で技を使っておしまいだ。



↑ここのボスキャラ、シルトクレーテ。ボス戦は気を引き締めていこう

登場する敵

分岐点 5/20 11:15



		簡単	
17:45	シュペルリング×4	15:00	シュペルリング×2
23:00	シュペルリング×3	17:45	シュペルリング×3
	シュペルリング×4		シュペルリング×3
2:35	シュペルリング×3	2:35	シュペルリング×3
4:15	シュペルリング×2	4:15	シュペルリング×4
	シルトクレーテ×1		シルトクレーテ×1

kapiter5 混沌の渦

この面から、敵機に新戦闘機、モンスターが登場する。攻撃力が高く、また装甲も厚いイヤなヤツだ。自機の後ろを取られてしまう状況が多くなってくるが、その時は方向キーで逃げようとせずに、すぐに回避技を使い脱出すること。一度で振り切れない時は2度、3度と使っていこう。ぼやぼやしていたらすぐ撃墜されてしまうぞ。

5月23日のコースの取り方は、一見、中央のコースをとった方が敵の数が少なくて簡単そうに見えるが、ポーキュパイン5機、モンスター6機を一度に相手するのは非常に苦しい。残る上と下のコースで比べると、やはり下がラク。青ストレイキャットは弱いからね。

1回目分岐点



簡単

登場する敵

10:00 青ストレイキャット×4
12:00 ポーキュパイン×4
12:45 モンスター×4

11:15 ポーキュパイン×4
12:45 モンスター×4

8:45 青ストレイキャット×6
12:30 ポーキュパイン×4
14:15 ポーキュパイン×4
16:15 モンスター×6

9:00 モンスター×2
14:15 ポーキュパイン×5
モンスター×6

8:45 青ストレイキャット×6
11:00 青ストレイキャット×6
12:15 青ストレイキャット×4
ファルケ×6



簡単

5/23 19:00
2回目分岐点

街のドックで何を買えば良いか

街にあるドックで買っておくべきアイテムを教えよう。

リペアパーツを常に買えるだけ買っておくのは前述した通りだ。kapiter3のスルードの街から、防弾板（9㎜）が売っているので、買っておくこと。kapiter4のシュペルリング戦が楽になる。kapiter5のグリッドの街から売り出す、ガンボルトMK90も良い。青ストレイキャットなら3発で倒せるぞ。

お金は余りがちになるので、どんどん新しいものを買っていこう。

kapiter1～7までのドック販売品リスト

		種類	威力	速度	射程	値段
機銃	ファイター	ノイメタルMG20	5	15／S	500	62000
		アルコ20MG	4	10／S	400	60000
	ダイバー	ノイメタルMK26	10	3／S	700	62000
		ガンボルトMK90	15	2／S	750	65000

	種類	耐久力増加量	重量	値段
防弾板	防弾板（7㎜）	30	250	30000
	防弾板（9㎜）	60	320	50000

	種類	回復量	必要時間	値段
修理パーツ	リペアパーツ1	10	6S	1000
	リペアパーツ2	30	10S	3000

kapiter6 銀牙

kapiter6はファイター、ダイバーの両形態をもつ烈光がやっかいだ。

危険なのはダイバー同士での撃ち合い。ダイバーモードの烈光は攻撃力が非常に高く、2機同時に相手をすることになると撃墜される可能性が高い。ファイターモードで機動ポイントを減らそう。ボスの銀牙は1機なので、烈光を倒せたなら楽に行けるはず。



◆烈光を撃墜／ 後ろに回られないよう気をつければ勝機は見える

登場する敵

5/29
15:15 烈光×2
16:30 烈光×1
17:30 烈光×4
18:00 烈光×2
18:30 銀牙×1





◆◆烈光をなぎ倒した後は、銀牙が待っている。ワンチャンスを逃さずにいこう

kapiter7 漂流

この面では、母機がいないため、燃料や弾薬の補給ができなく辛い戦いを強いられる。

2度にわたって出てくるヨツメオニカジキは撃墜することができない。撃ちまくって画面の外に追い出せば空戦終了となるが、5分ぐらいねばっていると空戦が自動的に終わるので、待った方がラクだ。不用意に近づくと連続で技を出してくるので、一定以上の距離を保つことに気を使おう。



◆ヨツメオニカジキが襲ってくるぞ

登場する敵

5/30
10:00 ヨツメオニカジキ×2
10:15 ヨツメオニカジキ×2

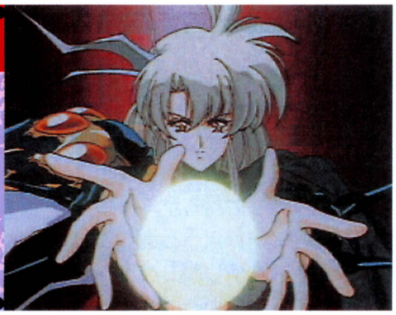
攻略大全XX

愉快な隠しシナリオをマップつきで解析！

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：4月26日（発売中）
発売価格：7800円（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

デア ラングリッサーFX



帝国、闇、独立へ迷わず進める全シナリオの分岐条件

光輝、帝国、闇、独立の4つの軍のうち、どの軍にエルウィンが身を置くかによって、ストーリーがドラマチックに変化する。このうち帝国、闇、独立に身を置くと、かつての仲間が敵になり、彼らを倒すという血も涙もない展開となる。『デア　ラングリッサーFX』を制覇するために、前号に続いて帝国、闇、独立を網羅した完全シナリオ分岐表を掲載した。さらに、分岐条件が複雑な闇と独立についての解説をつけている。



○属する軍によって見られるビジュアルが異なる

帝国軍から闇の軍勢に移る条件

帝国軍を裏切って闇の軍勢に移るには、いくつかの条件が必要となる。1つめは、ゲームを最初から始めたときのルシリスの質問に「全てを支配するため」と答えること。2つめは、**37ゴーアヘッド**をプレイ中に出る質問メッセージに「強力な力が欲しいから」と答えること。3つめは、**39老剣士立つ**でのアーロンの質問に「当然のことだ」と答えること。4つめは、**40秘密の秘剣**でエルウィンがラングリッサーを取って帝国に渡さないこと。これらすべての条件を満たしていると、自動的に闇の軍勢へ移れるのだ。なお、条件が1つでも欠けると、そのままゲームクリアまで帝国に残ることになる。



○闇の軍勢の目的は、世界を魔族の支配下におくことだ

シナリオ分岐表

スタート
1 序章
2 旅立ち
3 光の大神殿
4 カルザス城の攻防
5 炎の中で
6 聖地レイテル
7 魔族の少女
（71 筋肉の神殿）

帝国の誘いを断る
8 空のかけ橋
9 老剣士の砦
10 猛将バルカス
11 聖剣ラングリッサー
12 鉄壁の騎士団
13 帝王ベルンハルト
（72 クイズでゴー！）

ボーゼルを倒す
14 港の攻防戦
15 マリオネット
16 復活の魔剣
17 封印のかぎ
18 リベンジャー

皇帝を追う
19 大陸最強の戦士
20 聖魔剣
21 伝説を越えて…
エンディング

ソニアを追う
22 ルナテック
23 大陸最強の騎士
24 伝説の終わりに
エンディング

皇帝を倒す
25 港の攻防戦

船を奪うことに成功
26 迎撃イメルダ
27 マリオネット

船を奪うことに失敗
28 いてつく炎
29 デッドエンド

30 復活の魔剣

ラーナを仲間にする
31 封印のかぎ
32 リベンジャー

ラーナを仲間にしない
33 封印のかぎ
34 リベンジャー
35 大陸最強の騎士
36 伝説の終わりに
エンディング

帝国の誘いを受け入れる
37 ゴーアヘッド
38 WANTED
39 老剣士立つ
40 秘密の秘剣
（73 どこかで見た連中）

帝国に残る
41 悲しみの追撃者
42 ジェノサイダー
43 鉄壁の防御陣
44 カルザス・陥落
45 トライアングル

闇の軍勢を狙う
46 愛妹ソニア

ソニアの説得に成功
47 ダーク・ブレイカー
48 海に散る星
49 双塔の古城
50 決戦
エンディング

光輝の軍勢を狙う
51 悲色の大河
52 光、落ちて…
53 ダークパワー
54 魔の城ヴェルゼリア

ソニアの説得に失敗
55 ザッド・アタック
エンディング

闇の軍勢に移る
56 覇道
57 帝王ベルンハルト
58 ジェノサイド
59 カルザス城陥落
60 真魔剣アルハザード

闇の軍勢にとどまる
61 闇の使者
62 波頭に散りて
63 ツインキャッスル
64 帝国最後の日
65 闇の伝説へ
エンディング

独立軍となる
66 覇者の道
67 青竜の炎
68 皇帝ベルンハルト
69 神々の遺跡
70 ネオ・グロリア
エンディング

ソニアの説得に失敗
74 サッド・アタック
75 海に散る星
76 双塔の古城
77 決戦
エンディング

ソニアの説得に成功
78 はるか、伝説へ
エンディング

光輝　帝国　闇　独立

闇の軍勢から独立軍に移る条件

闇の軍勢から独立軍に移る条件は、ゲームを最初から始めたときのルシリスの質問に「邪悪な敵」と答えること。すると**60真魔剣アルハザード**以降、強制的に独立軍となるぞ。また、「邪悪な敵」以外の答えを選んでいても、独立軍になる方法が1つだけある。**60真魔剣アルハザード**で、ベルンハルトよりも先にボーゼルを倒せばいいのだ。



○多くの裏切りを重ねた結果が独立だ

シナリオ分岐表の番号について

分岐表でシナリオに付いている番号は、シナリオセレクトによって表示される番号と同じにしてあります。（シナリオセレクトのやり方：ロード画面で、シナリオクリア時点のデータにカーソルを合わせて右、下、上、左、Ⓥ、Ⓥ、Ⓘ、セレクト、Ⓘ、Ⓘの順に押す）なお、この1〜78までのシナリオ番号は116〜119ページ内で表記しているすべてのシナリオ番号に対応しています。

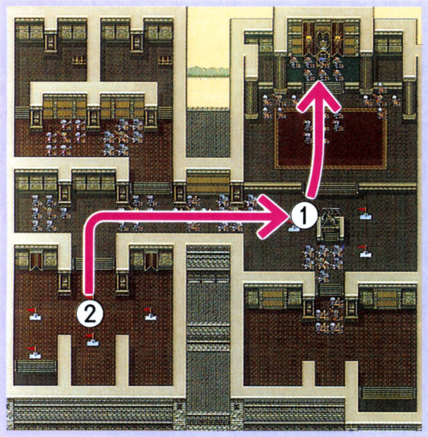
帝国、闇、独立それぞれの最終シナリオ戦略を伝授

帝国、闇、独立シナリオに登場するマップは、ほとんどが光輝シナリオと重複している。ただしエンディング直前の最終シナリオに関しては、光輝にはないオリジナルマップが用意されている。ここでは、その帝国、闇、独立のオリジナルマップ（最終シナリオ）を抜き出して、攻略していく。なお、帝国の4つの最終シナリオのうち55と78は、光輝の24と同じマップなのでここでの攻略は省いている。

帝国の終点　50&77決戦

●50決戦の戦略

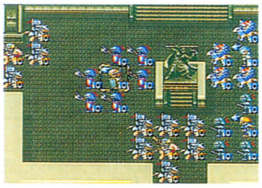
①は最初から敵に囲まれた苦しい状況にあるため、エルウィンなどの強いユニットを配置して対処する。ほかのユニットは②に配置して、①にいるユニットの援護に専念させる。ジェシカの魔法部隊が固まっているところには、エルウィンと魔法耐性が高いユニットを選抜して向かわせるといい。



●77決戦の戦略

50との違いはソニアが仲間から抜けているだけなので、50と同じ戦略でクリアを目指せ。

勝利	ジェシカの撃破（50と77共通）
敗北	エルウィンの死亡（50と77共通）

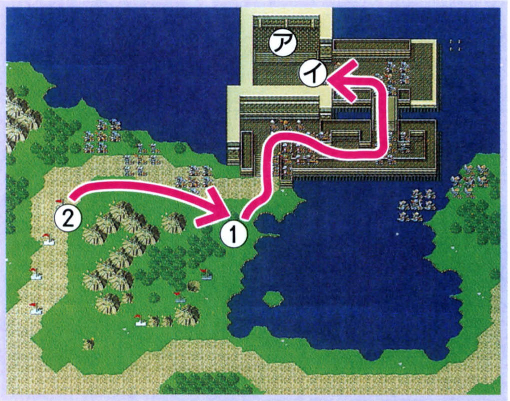


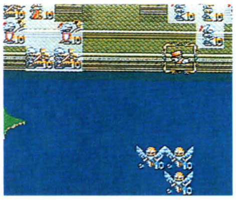
①は開始直後に敵が一斉に攻めてくる

闇の終点　65闇の伝説へ

エルウィンを①に、No.2勢力を②に配置して、それらを筆頭に全部隊を砦の入口付近まで移動させる。そこでひとまず待機し、近寄ってくる敵をすべてかたづける。そのあと、エルウィンと回復、補助魔法を使えるユニットを抜粋して砦に乗り込む。奥にいるジェシカを倒すとⓐにレディン、ⓘにルシリスが登場する。彼らには、補助魔法で攻撃力と防御力を上げたエルウィンで攻撃しよう。

勝利	敵の全滅
敗北	エルウィンの死亡



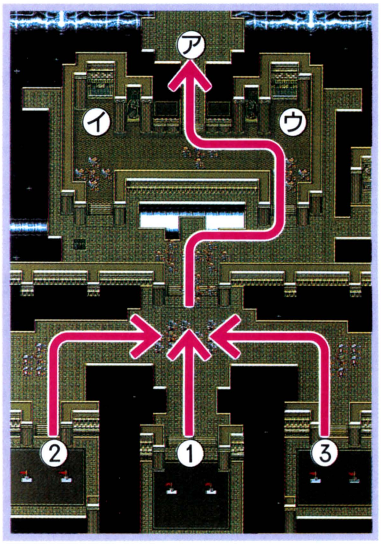


砦の右側に壁がないので、そこから飛兵を送り込んでエルウィンの援護をさせる

独立の終点　70ネオ・グロリア

エルウィンを①に、No.2勢力を②、No.3勢力を③に配置して、それぞれがすぐ上にいる敵を倒す。すると、あとに残った敵は魔法使いだけになるので、エルウィンと魔法耐性の優れた者を先頭にして、奥へ進もう。ジェシカを倒すとⓐにルシリス、ⓘにレディン、ⓤにジークハルトが現れるぞ。エルウィンを勝利条件であるルシリスの撃破に専念させて、そのほかのユニットでレディンやジークハルトを攻撃するのがベストだ。

勝利	敵の全滅
敗北	エルウィンの死亡



帝国、闇、独立のマップ別隠しアイテム場所

マップの特定の座標に味方指揮官を移動させると、質問メッセージが出る。そこで正しい選択肢を選ぶと、隠しアイテムを入手できるかステータスがアップする。そのような隠しアイテムのありかを、シナリオ別に表にまとめた。なお、表中の座標はマップの一番左上から数えたものだ。例えば右に4マス、下に5マス移動した場所を示す場合は、「右4、下5」というふうに略して表記している。

シナリオ	座標	正しい選択肢	アイテム
40	右16、下24の板	板をどかしてみる	攻撃力が3上昇
41	右10、下6の空き地	いいえと答えてから魔力か力を選ぶ	MPが3上昇か、攻撃力と防御力が１上昇のどちらか
	右14、下11の川辺	笑いかける	ミラージュローブ
	右35、下6の空き地	はい	アーバレスト
42　58	右27、下33のクイ	上げたい能力を選ぶ	雇兵数が2上昇、攻撃力が１上昇、防御力が１上昇のどれか
43	右6、下3のクイ	手をのばす	ルーンストーン
44　59	右26、下１の木	いいえ	ドラゴンスケイル
45　60 ※どちらか片方のみ取れる	右15、下9の魔法陣	はい	グレイプニール※
	右21、下9の魔法陣	はい	オーディンのたて※
46　54　67 ※どちらか片方のみ取れる	右13、下4の壁飾り	はい	攻撃力が１上昇※
	右18、下4の壁飾り	はい	MPが2上昇※
48、75	右4、下10の木箱	はい	グレイプニール
49	右16、下29の小島	左の箱	ルーンストーン
50　64　77 ※どちらか片方のみ取れる	右6、下5の宝箱	はい	フレイムランス※
	右12、下5の宝箱	はい	ルーンストーン※
51　63 ※グレイプニールは、どちらか片方のみ取れる	右27、下20の空き地	いいえ	ルーンストーン
	右7、下6の木	いいえ	グレイプニール※
	右22、下3の木	手で取り払う	グレイプニール※
52　65	右15、下25のクレーター	はい	フレイムランス
	右21、下26の小島	オーディン！	オーディンのたて
53　56	右１、下2の穴	はい	ルーンストーン
57 ※どちらか片方のみ取れる	右7、下6の台座	はい	魔法耐性が10上昇※
	右19、下6の台座	はい	移動力が１上昇※
70	右29、下16の台座	ドラゴンスレイヤー	ドラゴンスレイヤー

ユニットの装備を見直そう 全アイテム効果リスト掲載

ゲーム中に登場するアイテムは全部で33種類。これらのアイテムは、装備時の効果がとっさに分かりにくい。そこで、アイテムを種類ごとに分けて効果を網羅した全アイテムリストを掲載した。また、アイテム別に帝国、闇、独立の範囲で入手可能なシナリオもまとめてある。シナリオ番号は、116ページの分岐表に対応しているぞ。

最強ユニットを作るためのルーンストーン

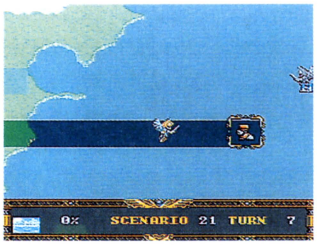
ユニットをパワーアップさせるクラスチェンジは、5段階めで打ち止めになってしまう。だが、ルーンストーンを使うと、ステータスはそのままに1段階めのクラスに戻れるので、さらなるパワーアップができるというわけだ。



⬆これで傭兵の種類を増やせるぞ

アイテムでユニットの弱点を補え

ほとんど直接攻撃をしない魔法使いに、ナイフを装備させるようなムダなことはしていないだろうか。アイテムを装備する目的は以下の2点に絞ったほうがいい。1つめはユニットの弱点を補うこと。例えば、魔法使いにスピードブーツを履かせて行動幅を広げるなどが当てはまる。2つめはユニットの長所を伸ばすこと。この場合は、魔法使いにオーブを装備させてMPを2倍にするなどが当てはまる。リストを参考に、自分のユニットに合うアイテムを見直してみよう。



⬆飛兵にスピードブーツを履かせれば、敵よりも速い移動が可能となる



⬆活躍の場が多いエルウィンには、指揮範囲を広げるアイテムがいい

	アイテム	価格	装備したときの効果	入手可能シナリオ
武器	ナイフ	50	攻撃力+1	37、39、40、41、51、61、66、69、70
	ウォーハンマー	120	攻撃力+2	38
	ワンド	150	魔法効果範囲+2、魔力+1	38、42、43、45、46、48〜50、53〜58、60、62〜64、67、68、71〜73、75〜78
	グレートソード	300	攻撃力+4	42〜44、47〜50、52、56〜59、64、65、71、74〜77
	オーブ	1000	MPが2倍、魔法射程距離+2	42〜50、52〜60、62〜65、67、68、71〜78
	ロングボウ	1000	攻撃力−2、移動力−2、攻撃射程距離+2	38、42、46、53〜58、60、62、63、67、68、75、78
	デビルアックス	2500	攻撃力+8、防御力−3	光輝のシナリオ(15、26)でのみ入手可能
	アーバレスト	5000	攻撃力−4、移動力−2、攻撃射程距離+5	46、51、61、66
	フレイムランス	8500	攻撃力+6	53、63、68、75
	ドラゴンスレイヤー	10000	攻撃力+7	70
防具	スモールシールド	60	防御力+1	37、39〜41、51、61、66、69
	ローブ	80	防御力+1、魔法耐性+10	37、39、40、41、45、46、51、53〜55、60〜63、66〜70、75、78
	ラージシールド	200	防御力+2	光輝のシナリオ(3、4)でのみ入手可能
	チェインメイル	400	防御力+3	38、42〜44、47、48、52、56〜59、65、71、74
	プレートアーマー	600	防御力+4	42〜44、48〜50、56〜59、64、76、77
	ミラージュローブ	1000	防御力+2、魔法耐性+20	41
	ドラゴンスケイル	2000	防御力+4	47、52、62、67、74
	アサルトスーツ	30000	攻撃力+10、防御力+10	73
アクセサリー	クロス	300	防御力+2、魔法耐性+20	44〜46、53〜55、59、60、62、63、67、68、71、75、78
	スピードブーツ	600	移動力+2	38、40、42、43、47〜50、52、56〜58、64、67、71、74、76、77
	ネックレス	900	指揮範囲+2、防御力+3	38、42〜50、52〜60、62〜65、67、68、71〜78
	アミュレット	1000	魔法耐性+15	43〜50、52〜55、59、60、62、63〜65、67、68、71〜78
	クラウン	5000	指揮範囲+2、攻撃修正+3、防御修正+2	39
	ルーンストーン	15000	クラスチェンジの際に、初期のクラスに戻れる	43、49、50、51、53、56、63、64、71、77、
召喚	鉄アレイ	10	攻撃力+1、移動力−1、兄貴を召喚できる	71
	グレイプニール	3000	防御力+1、フェンリルを召喚できる	45、48、51、60、63、75
	オーディンのたて	4600	防御力+3、防御修正+1、オーディンを召喚できる	45、52、60、65
特殊武器	ラングリッサー	0	攻撃力+3、防御力+1	これらの武器は、シナリオを進めていくうえで強制的に手に入り、ストーリーに深く絡んでくるイベントアイテム。これらは実際には1つしか存在しないが、隠しショップのウルテクを使うと、表記された価格で好きなだけ購入することができる。隠しショップのウルテクはウルテクワンダーランドのコーナーに掲載されているので、そちらを参考にしてくれ。
	真ラングリッサー	0	攻撃力+9、防御力+2、攻撃修正+3、防御修正+1	
	アルハザード	0	攻撃力+12、防御力+1、攻撃修正+3、防御修正+1	
	ホーリーロッド	0	魔法射程距離+2、魔力+1、魔法耐性+10	
	ダークロッド	0	魔法射程距離+2、魔力+2、魔法耐性+10	
	メサイヤンソード	600	攻撃力−4、防御力−3、攻撃修正−2、経験値が2倍入る	ウルテクを利用して入手する(右記参照)。隠しショップでも入手可能。

※メサイヤンソードの入手方法…**11聖剣ラングリッサー**か、**40秘密の秘剣**をクリアしてセーブをする。そのデータにカーソルを合わせて、右、下、上、左、(Ⅵ)、(Ⅴ)、(Ⅳ)、セレクト、(Ⅲ)、(Ⅰ)の順に入力する。するとシナリオセレクトになるので、**11**か**40**を選んでもう一度プレイする。そこでラングリッサーのあった場所へ行くと、メサイヤンソードを入手できる。

怪しい隠しシナリオを楽しむ 入口からクリアまで完全網羅

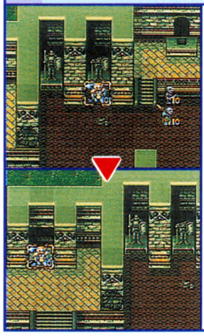
メガドライブ版の『ラングリッサーII』からの伝統である隠しシナリオ。もちろん、このゲームにも愉快な3つの隠しシナリオが用意されている。ここでは、それらの入口からクリアまでをサポートしよう。なお、入口とマップが同じものは合わせて攻略している。

にじむ血と汗…71筋肉の神殿

①にエルウィン、②にNo.2勢力を配置して、矢印のように進める。兄貴たちは高い攻撃力を持つので、指揮官で攻撃しよう。ただしやっかいなことに、緑の線を越えるとバランがカウントダウンを始め、そこから5ターンめになると敵全員が自爆して強制クリアになってしまう。それを防ぐには、自爆するまえにバランを倒すこと。すると、カウントダウンが止まって通常の戦闘に戻れるのだ。

なお、ここで入手できる隠しアイテムの鉄アレイは、召喚魔法ができるクラス（ネクロマンサー、サモナー、ザーヴェラー、クレリック、プリースト、ハイプリースト）のユニットに装備させると兄貴を召喚できる。兄貴のステータスは下に記したとおり強力だぞ。

隠しシナリオ71への入口



6聖地レイテルで、エルウィンを使って首のないナイト像のスイッチを押す。そのあと、マップ左上の柱にエルウィンを移動させる。

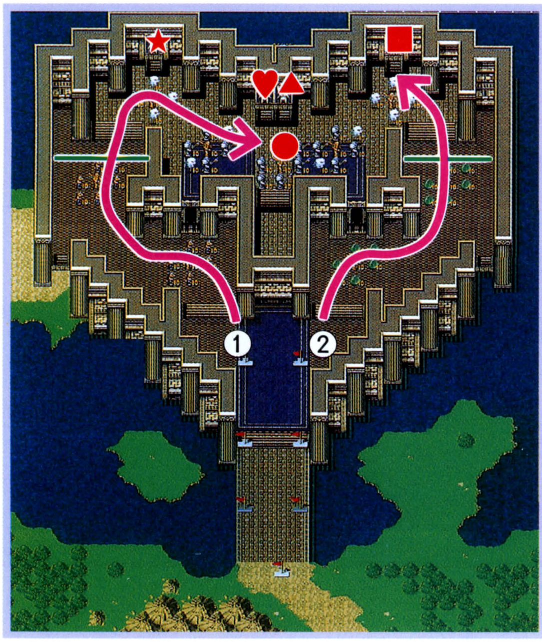
勝利	敵の全滅
敗北	エルウィンの死亡



○鉄アレイで頼れる兄貴を召喚

見惚れる強さ！　召喚兄貴のステータス

攻撃力	防御力	移動力	MP	魔法耐性	使える魔法
40	30	5	16	75	ブラスト、ヒール1、デクライン



●…「はい」と答えるとルーンストーンを入手。
■…「はい」と答えると防御力が1上昇。
▲…「はい」と答えると攻撃力が1上昇。
♥…「うみにん」と答えると攻撃力が2上昇。
★…「はい」と答えると鉄アレイを入手。

72クイズでゴー！&73どこかで見た連中

●72クイズでゴー！　の戦略

エルウィンを①、No.2勢力を②に配置する。それらを筆頭に味方を2つに分けて、ウッキー目指して進撃させよう。ここでは、各敵部隊に攻撃を仕掛けると、指揮官がクイズを出してくる。正解できないと敵部隊が撤退して、せっかくの経験値を稼げなくなってしまう。そこで、全クイズの答えを下にまとめておいたので、答えが分からないときの参考にしてほしい。

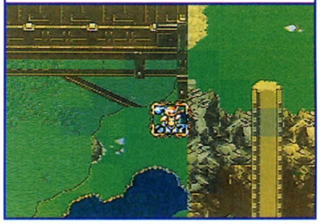
クイズ	答え
『デアラングリッサー』のキャッチフレーズは？	デアの称号を
メサイヤはKFビルの何階にある？	4F
メサイヤのある場所は？	西新宿
SFCソフト『走り屋魂』のヒゲを生やしたキャラクタ名は？	バラン
重装騎兵と言えば？	何、それ
もんだいで～す／さて、私は誰でしょう	アキターン
次の曲名を当てて下さい	兄貴
兄貴と言えば？	ポージング
もんだいだぁ／さて、私は誰でしょう？	ウッキー



○クイズの内容はメサイヤに関するもの

隠しシナリオ72、73への入口

72クイズでゴー！　の場合は8空のかけ橋、73どこかで見た連中の場合は37ゴーアヘッドに入口がある。8と37のどちらの場合も、橋の右下にある水たまりにエルウィンを移動させる。



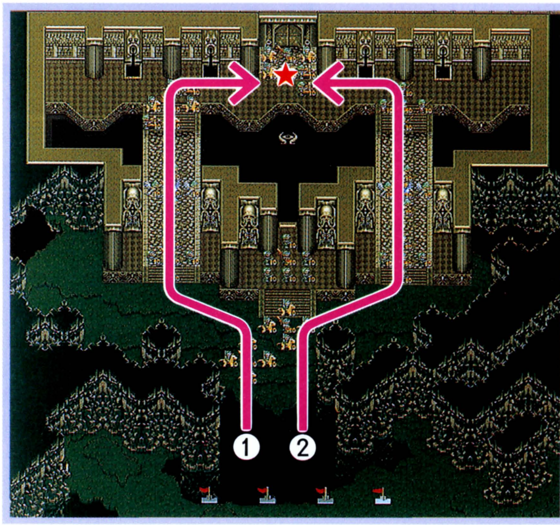
●73どこかで見た連中の戦略

こちらはクイズもなく敵もさほど強くないので、初期配置や進撃ルートは72クイズでゴー！　と同じでかまわない。ここでのお楽しみである敵指揮官のパロディセリフを見ながら、気楽に経験値稼ぎをするのが無難。また、ここでしか入手できないアサルトスーツは、必ず取っておくように。



○死に際のセリフがイカしているぞ

勝利	ウッキーの撃破（72の条件）、魔女の撃破（73の条件）
敗北	エルウィンの死亡（72と73共通）



★…「はい」と答えるとアサルトスーツを入手。（ただし、73でしか入手できない。★の場所には魔女が立っており、魔女は20ターンに1度移動する。そのスキに取るしかない）

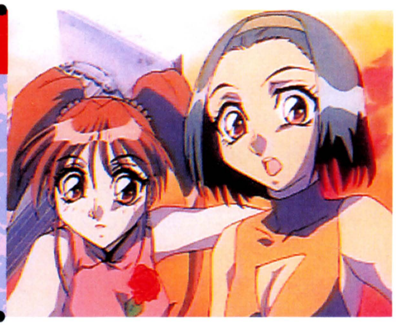
攻略大全XX

これを読んで君も一流の怪盗になろう！

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：5月31日（発売中）
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：アドベンチャー
接続機能：バックアップメモリ
その他：なし

お嬢様捜査網



お嬢様との戦いもいよいよ本格化、STAGE3～5を完全攻略

前号は序盤戦であるステージ1と2を攻略した。ここを過ぎると、お嬢様の容赦ない攻撃が始まり、秘宝までの道のりは途端に険しくなっていく。今回は残りの3～5ステージをマップつきで攻略していこう。



お嬢様たちもいよいよ本気で挑んでくる

STAGE3 広大な別荘に複雑な罠

3番目のターゲットとなるのがニーロフ家の別荘にある聖母マリアの肖像画だ。今までの2ステージと比べると難易度が格段にアップしている。また、部屋数は23部屋とゲーム中最大の多さを誇っており、気をつけないと迷ってしまうぞ。仕掛けのほうはスイッチあり、パズルありとバラエティに富んでいる。お嬢様もいよいよ本気になったのか、罠も油断ならないものばかりだ。大きな難関としてやりごたえは充分。何としても、秘宝を手に入れよう。

A 木箱を押してスイッチへ

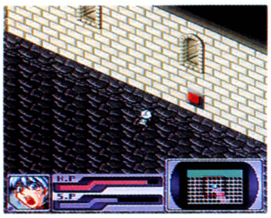
この部屋に入ってまず目に入るのが、階段の側にある木箱だろう。この木箱を左すみにある赤いスイッチの上まで押していこう。すると、何かが動く音がするのだ。このあと地下に行くと、何もなかったはずの石壁に、隠しトビラがあらわれている。



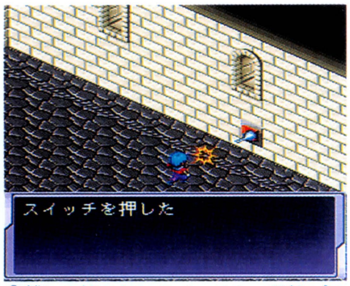
この木箱をこの上に置けばＯＫ

B 押せないスイッチ

この部屋には上の壁にスイッチが埋め込まれている。しかし、電流が行く手をさえぎっていて、押すことができない。そこで必要なのがCの部屋で手に入る吸盤ピストルだ。この吸盤ピストルをスイッチに打てば無事に押せるのだ。



無理をするとこの通り、感電してしまうぞ



離れて押せないスイッチも、吸盤ピストルを使えば大丈夫

C ここで重要アイテムをゲット

Aの部屋のスイッチを押すとこの部屋にこられる。左側の宝箱に吸盤ピストルが入っている。この吸盤ピストルは何度でも手に入れることができるが、1つしか持つことができないぞ。



ここで吸盤ピストルを手に入れられる

D パズルを解いて橋を降ろせ

ここにはパズルというユニークな仕掛けがある。このパズルを解かないと、秘宝への最後の跳ね橋が降りてくれないのだ。3Fにあるパズルの正解見本と同じになるようにパネルを移動させ、絵を完成させよう。



このパズルを解かないと秘宝は手に入らないぞ



これが3Fにあるパズルの正解見本。この絵を目指すのだ



パズルを解けばこの通り、跳ね橋が降りる

これは便利 吸盤ピストルのもう1つの使い方

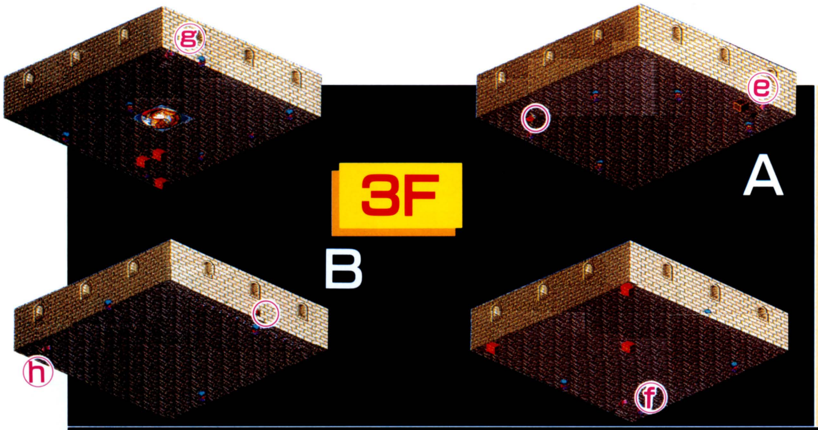
離れて押せないところにあるスイッチを押すためのアイテム。それがステージ3の宝箱で手に入れることができる吸盤ピストルだ。しかし、この吸盤ピストル、ほかにも意外な使い方がある。実は離れたところにある宝箱を開けることができるのだ。これでピアノ線などの向こうにある宝箱も、簡単に取ることができるぞ。残念ながら吸盤が届かない遠い距離では、宝箱は開けることはできない。さあ、君も吸盤ピストルを使って、アイテムを手に入れよう！



宝箱に向けて吸盤ピストルを撃つ。すると…

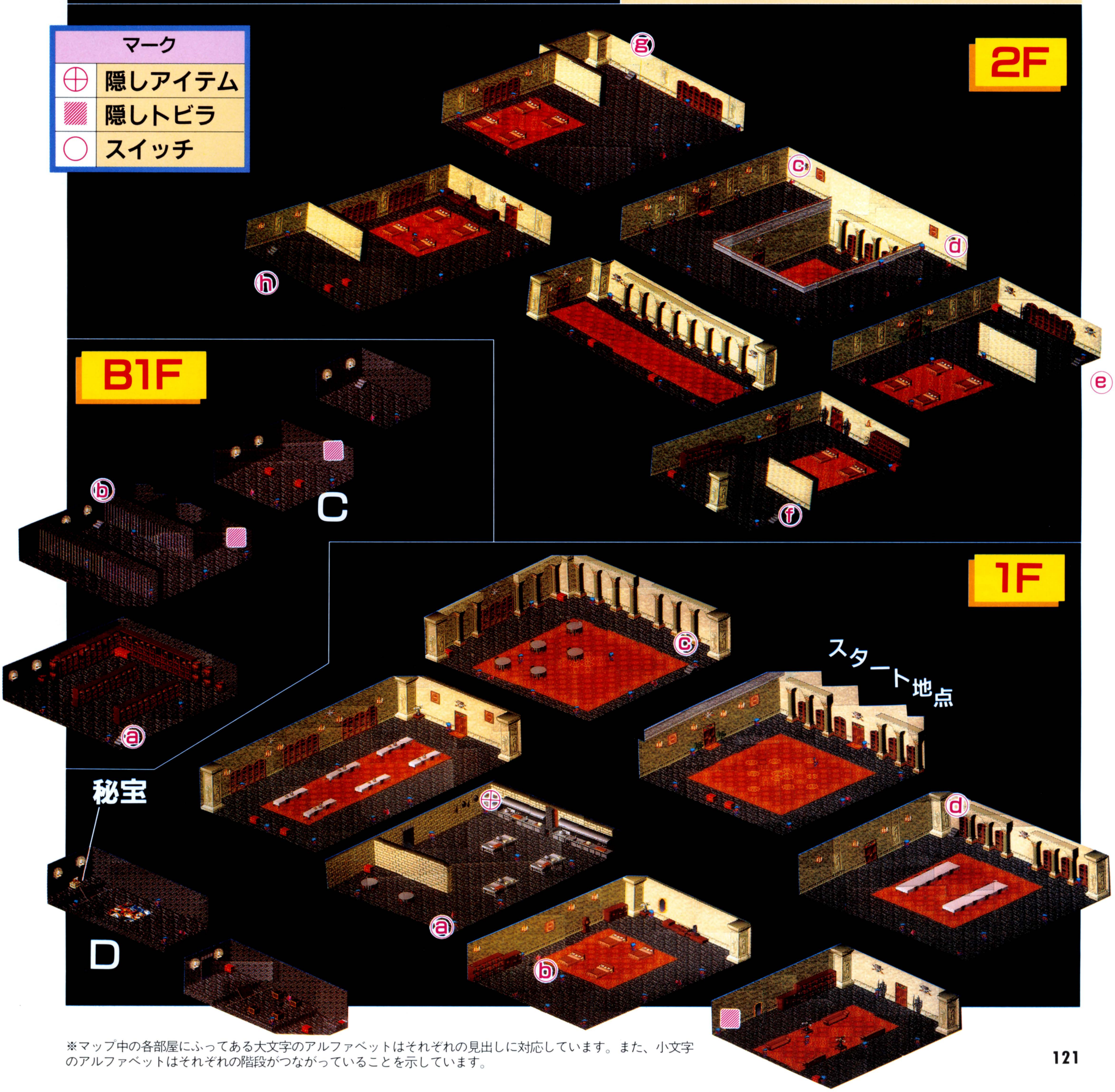


中に入っているアイテムが手に入る



STAGE3

このステージはゲーム中最大の部屋数をほこり、とにかく広い。複雑な仕掛けは特にないのだが、そのぶんスイッチや罠は多い。また、部屋Dにはパズルを解かなければ跳ね橋が降りないというユニークな仕掛けがある。部屋Bのスイッチは単純ながらもアイテムがないと押すことができない。難易度の方は前の2ステージと比べてしまうと、格段に高くなっている。最初はあまりの広さで混乱してしまうかもしれないが、自分の居る位置を常に把握していれば大丈夫だ。このステージは広さが1番の特徴なのでマップをよく見て進んでほしい。



※マップ中の各部屋にふってある大文字のアルファベットはそれぞれの見出しに対応しています。また、小文字のアルファベットはそれぞれの階段がつながっていることを示しています。

STAGE4 カジノの奥の秘宝を狙え

カジノの奥に安置されている五爪の竜の香炉がこのステージのターゲットだ。このステージ4は、赤外線やピアノ線などのおなじみの罠に加え、電流やレーザーなどが行く手をはばんでいる。また、レーダーに映らない罠も少し出てくるぞ。注意して進んでいけば、そんなに難しいステージではないので楽にクリアしてしまおう。

A 本棚の後ろに隠し階段

順調にこの部屋まで来ても、この部屋で行き止まりになってしまう。しかし、よく調べると奥の机のところに、隠しスイッチがあることに気がつくだろう。このスイッチを押せば、すみの本棚がスライドし、隠された階段が現れるのだ。これで新たな部屋へと行けるようになるぞ。

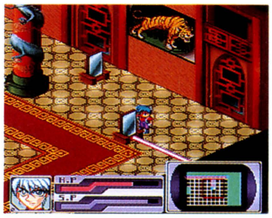


◎このスイッチを押すと隠し階段が現れる


◎現れた隠し階段。これで新たな部屋へと進める

B 鏡を使ってレーザーを止めよう

ようやくやってきたこの部屋。しかし、レーザーが邪魔で進むことができない。実は置いてある鏡で、この邪魔なレーザーを防ぐことができる。ステージ2の炎のときの要領でレーザーを止めよう。

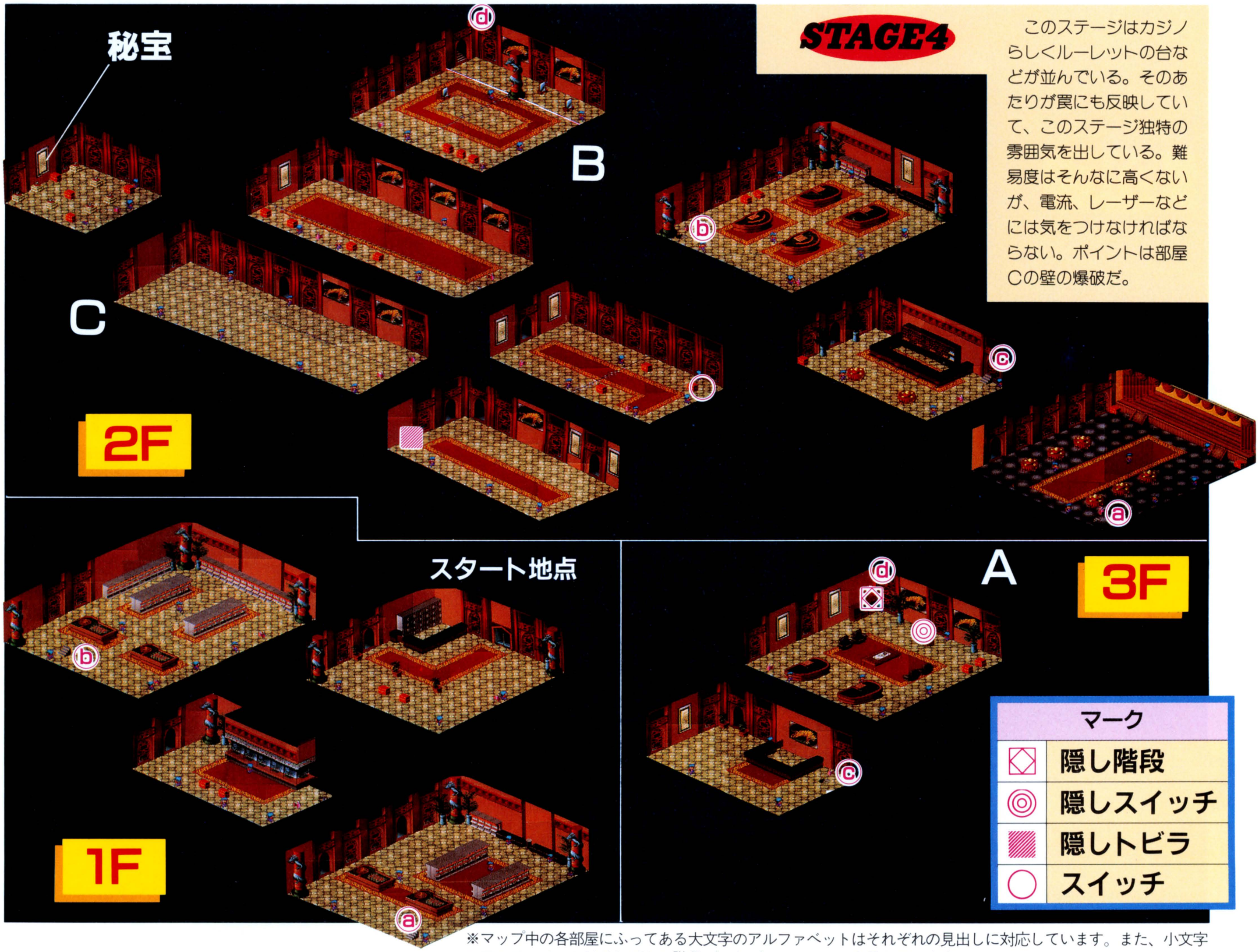

◎危険なレーザーも鏡を使えば止められるのだ

C 壁を爆破しよう

長細いこの部屋、苦労して電流を越えたのに行き止まりになっている。しかし、つきあたりの壁に近づいてみると、1ヵ所だけメッセージがでるはずだ。この場所にプラスチック爆弾を仕掛けると壁がくずれ、秘宝のある部屋へと行けるようになる。プラスチック爆弾は宝箱でしか手に入らないので、宝箱は必ず調べていこう。



◎道がなければ爆弾で作ってしまえ



STAGE4

このステージはカジノらしくルーレットの台などが並んでいる。そのあたりが罠にも反映していて、このステージ独特の雰囲気を出している。難易度はそんなに高くないが、電流、レーザーなどには気をつけなければならない。ポイントは部屋Cの壁の爆破だ。

※マップ中の各部屋にふってある大文字のアルファベットはそれぞれの見出しに対応しています。また、小文字のアルファベットはそれぞれの階段がつながっていることを示しています。

STAGE5 最後の秘宝はピラミッドの奥

いよいよ最後の秘宝、サファイアの王冠がターゲットとなる。東京湾に造られた、罠だらけのピラミッドの中でお嬢様との対決となる。前半は簡単だが、後半はかなりの難易度になっている。このステージはとにかく罠が多いので、常にセンサーに気を配ろう。

A 複雑な2つのスイッチ

ここまでは簡単にくることができるのだが、A2で水流が行く手を邪魔している。ここを突破するには、まずA1の銅像に隠されているスイッチを押す。その時点では何も起こらないが、A2の銅像のスイッチを押すと、その銅像がスライドし、先に進むことができる。あせってA2の銅像のスイッチを押しても何も起こらないので、押す順番には注意しよう。



まず最初にA1の部屋のこのスイッチを押すのだ



次にA2の銅像のスイッチを押せば進めるようになるぞ

B トロッコに乗って進め

この部屋はトロッコを乗り継いで行かなければならない。ルートはそんなに難しくないので、あまり考えなくても大丈夫だ。途中、ポイントを替えなければならないので、それだけを注意しよう。



ポイントを切り換えなければ進めない

C ナルシスからの挑戦状

部屋に入るなり、突然ナルシスが現れる。ナルシスはプレイヤーの実力を認めたうえで、挑戦状を叩きつけてくる。この挑戦は、受けても受けなくても自由だが、受けないでクリアしてもステージ6には進めないので、挑戦は受けて立とう。秘宝まで最短距離を進めばナルシスに負けることはないぞ。



ナルシスからの挑戦。勝てるのか

STAGE5

全体的に暗いイメージのステージ5。前半はただくだっていくだけと単調だが、後半は複雑なスイッチやトロッコなどがあり、難易度は高い。また、他のステージと比べると格段に罠の数が多く、油断しているとすぐに罠にひっかかってしまうぞ。ポイントはAの部屋の隠しスイッチ。





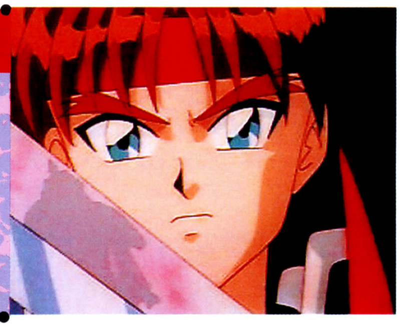
攻略大全XX

魔王ザヴェルとの戦いと、その後の新展開までを攻略!

FX CD-ROM

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:7月26日
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

ファーランドストーリーFX



戦闘を効率よく進めるためのユニット有効活用法

このゲームで戦闘を効率よく進めていくためには、ユニットの持つ特性と使用する武器の特性を頭に入れておく必要がある。また、宝箱や町の店で手に入るアイテムは効率よく使用することで大幅な戦力アップを可能にする。ステージが進んで新たに仲間になったユニットの特性もすばやくつかむことで戦闘はグッと楽になる。

移動力の低いユニットを基準に移動

ステージにもよるが、移動時はバラバラになることを極力避け、移動力の低いユニットを基準に進軍をしよう。地形効果の影響を受けない、セイレーンやバードなどの移動力の高いユニットが、離れた場所の宝箱を取ると効率がよい。



これがもっとも理想的なフォーメーションだ

直、間攻撃武器を使い分けて敵を倒す

武器の種類には、直接攻撃専用と間接攻撃専用、直、間両攻撃可能な武器の3種類がある。直接攻撃専用では敵のすぐとなりまで行って攻撃をしなければならないが、間接攻撃用の武器であれば、敵から1マス離れて攻撃をすることが可能だ。間接攻撃専用の武器の弱点は隣の敵を攻撃できないこと。この弱点を利用して、自分はダメージを受けずに敵を倒すことも可能だ。直、間両攻撃用の武器はその弱点を克服した武器と言える。敵に間接攻撃型のユニットがいる場合、ターン後の反撃を考えて、直接攻撃用の武器を間接攻撃用の武器に持ち替えておくなどして、反撃ができるよう備えておこう。

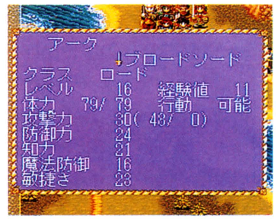
クラスチェンジをしてより強い武器を装備する

ステージを進んでいくと、クラスチェンジ用のアイテムを手に入れることができる。クラスチェンジをするとレベルはまた1にもどってしまうが、パラメータに変化はない。なにより、威力の強い武器を使用できるようになるのが魅力だ。レベル10をこえたあと、遅くとも必殺技の出せる武器を手に入れた時点で、クラスチェンジをしておこう。

クラスチェンジ用アイテム
聖なる錫杖:クレリック→プリースト
魔術師の杖:マジシャン→ソーサラー
騎士のランス:ファイター→ナイト
精霊の弓:エルフ→E.マスター
剛力の斧:ドワーフ→スパルタン
吟遊詩人の竪琴:セイレーン→バード

パラメータを上げるアイテムを効率よく使用

下記にダメージの計算公式を記載した。ロードやナイトなどの攻撃では攻撃力が、マジシャンやソーサラーなどの魔法攻撃では知力が、敵にダメージを与えるために重要であることがわかる。パラメータを上昇させるアイテムは、攻撃方法を考えてユニットに配分しよう。また、魔法防御力や防御力を上げれば、与えられるダメージは減る。だが、最初のうちは値の低いユニットを使用すべきだ。



アイテムを使って、パラメータを強化できる

ダメージ算出公式
物理攻撃 (攻撃力+武器攻撃力)−防御力
魔法攻撃 (知力+武器攻撃力)−魔法防御力

パラメータを上げるアイテム
魔除けのお札:魔法防御力3Pアップ
幸運の靴:敏捷さ3Pアップ
知識の書:知力を3Pアップ
力の実:攻撃力3Pアップ
守護石:防御力3Pアップ
マッシュルーム:最高HP3Pアップ

HPの高い敵を少ないターンで倒す

ステージが進むにつれ、ボスキャラはもちろん、HPの高い敵が多く現れるようになる。攻撃方法はもちろんだが、ユニットの持つ特殊能力を活用して、少ないターンで敵を倒してしまおう。そのほうが自軍のダメージも少ないぞ。

バードの移動力回復能力

ステージ6から仲間になるバードには、移動力を回復する能力がある。行動の終わったユニットをもう一度動かせるようになるので、攻撃や治療に大いに活用したい。

レベル20からの必殺武器

必殺技の出せる武器を装備して「ためる」コマンドを実行すると、次のターンで通常攻撃をはるかにしのぐダメージを与えられる。手に入れたら必ず装備しておこう。

必殺技を出せるアイテム	
フェルサリアの剣	アーク専用
ライトセプター	フェリオ専用
紅蓮の斧	スパルタン専用
バーサーカーの斧	バーサーカー専用
エレキギター	バード専用
スターロッド	メイジ専用
雷神の杖	ソーサラー専用
ゴットランス	ナイト専用
ネプチューンの槍	ワルキューレ専用
アルテミスの弓	E.マスター専用
ミラージュソード	ハイエルフ専用
ドラゴンロード	レディナイト専用
フレイムスター	ウィザード専用

魔物に連れ去られたフェリオを追って勇者アークは旅立つ

黒騎士によって連れ去られてしまったフェリオを取り戻すには、魔物や魔軍に占拠された村や町を解放しつつ、進軍していかなければならない。町には、魔軍に対し強い反感を抱いている者もいて、仲間となり共に戦ってくれる。なお、マップ中の数字は、宝箱の位置とアイテム表に対応している。宝箱と取る際の参考にしてほしい。



↑囚われの身のフェリオ。アークの助けをひたすら待っているのだ

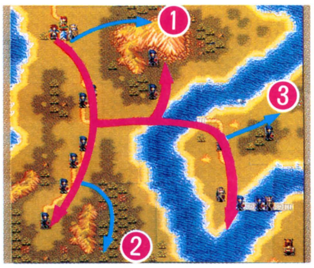
STAGE1 魔導の目覚め

森林の地形効果を利用しつつ、敵を倒していこう。進行ルートは、中央の森の上から回り込んで敵を倒しながら、宝箱を集める。マップ左下の花畑には宝箱はないぞ。

入手アイテム
①200ゴールド
②100ゴールド
③薬草

STAGE2 ドワーフの村

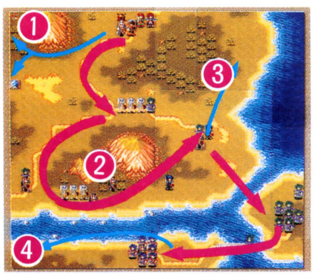
マップ中央を流れる川をそのまま渡ることはできない。まず1人が①の宝箱を取りに行き、真下の敵を倒しに行こう。②の宝箱はあたりの敵を倒してから取りに行けばよい。それから山の中にあるドワーフの村へと向かう。村長のゴダールを仲間にしたら、壊された橋の位置へ行く。橋はドワーフが修復してくれるが、敵が待ち伏せているので注意したい。橋を渡ったら③の宝箱を取り、マップ右下のドゥカティのもとへ向かおう。



入手アイテム
①薬草
②400ゴールド
③600ゴールド

STAGE3 裏切りの果てに

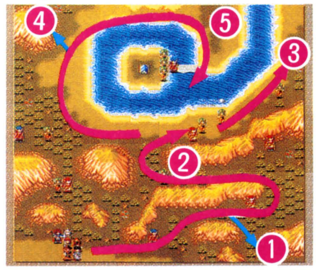
マップ中央左にある町にはマジシャンのディーノがいる。本隊は中央のスケルトンを倒しに向かい、①の宝箱を取りに行きつつ、町にいるディーノと合流をする。全員がそろってから浅瀬に向かって進み、浅瀬沿いに進軍していこう。③の宝箱は、辺りの敵を倒してから取りに行くのが安全だ。浅瀬を渡るには時間がかかるので、全員がそろってから渡るようにする。④の宝箱を取る前に、ボスキャラを倒さないように注意をしたい。



入手アイテム
①魔除けのお札
②3000ゴールド
③守護石
④1000ゴールド

STAGE4 精霊の森

複雑に見えるエルフの森での進行ルートは、マップ中に示したものだけだ。また、森の中に点在する花畑も、そのほとんどが宝箱ではなく罠なのだ。うかつに踏み込むと、離れた場所に飛ばされてしまうぞ。敵の精霊は、倒そうと近づくと逃げていくので、追いかけて倒すことになる。本隊を進めるときは、全てのユニットが帰ってくるのを待つこと。マップ中央の島に敵のボスキャラがいるが、2ターンに一度の割合で、モンスターを呼び出す。ボスを倒せば、エルフの長ルシーダが、仲間となる。



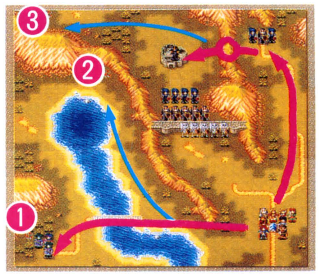
入手アイテム
①2000ゴールド
②聖なる錫杖
③幸運の靴
④ヘビーランス
⑤1000ゴールド

STAGE5 ラメ・ニクト城の攻防

まず、マップ左下の敵を倒しつつ、①と②の宝箱を取りに行こう。敵の要塞へは、中央の壁を突破して行くことはできないようになっている。要塞へ行くには、マップ右上の町にいるイワンを仲間にすることで、山脈に隠された通路を通れるようになるのだ。ボスキャラのニンジャを倒す前に③の宝箱は取りに行っておきたい。



↑大きな音をたてて、山間に通路が現れる。これで要塞に行ける



入手アイテム
①剛力の斧
②知識の書
③シルフィード

STAGE6 封印の島

魔物によって島を襲われたセイレーンは、混乱していてアークの話を聞いてくれない。しかし、マップ左下の敵を倒せば、魔物ではないことを理解して仲間となってくれる。浅瀬を渡りながら進まねばならないが、敵のハーピーは空を飛び攻撃をしかけてくる。浅瀬で攻撃をされるとダメージが大きいぞ。②、③の宝箱は、空を飛べるセイレーンやバードに取りに行かせよう。



↑アリーナ、ミリアに加えて、セイレーンのパミラも仲間に加わった



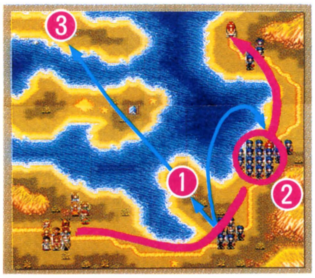
入手アイテム
①守護石
②リュート
③1000ゴールド

マップの中の数字は、宝箱の位置と入手アイテム表に対応。マップの中の赤い矢印は主隊の進軍ルートを、青い矢印は宝箱を取るための、分隊のルートを表しています。

STAGE7 眠りの町

このステージは、一見すると敵が多いように感じられるが、ほとんどがボスキャラのサッキュバスに操られた罪のない市民なのだ。セイレーンに①と③の宝箱を取りに行かせる一方で、ワルキューレを使い、市民の後方で市民を操っているサッキュバスの影を倒してしまえば道は開かれる。城にいるのがサッキュバスの本体になるが、サッキュバスは男性ユニットの攻撃力を半分にし、与えるダメージを倍にするので、攻撃は女性ユニットに任せて他の敵を攻撃しよう。

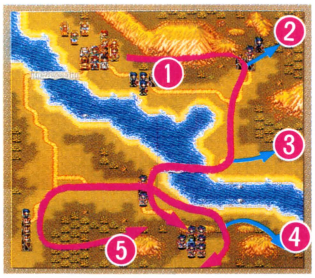
入手アイテム
①2000ゴールド
②騎士のランス
③ジャベリン



STAGE8 古より目覚めしもの

進行ルートは2つ考えられるが、宝箱を効率よく取るためには、マップに示したルートが良いだろう。マップ左下の敵は、放っておいても本隊を追いかけてきて、攻撃をしかけてくる。敵を倒しながら進軍すれば、①〜③の宝箱は苦労せずに取れる。ボスのメデューサを楽に倒すために、⑤の宝箱のメデューサキラーは攻撃前に手に入れておきたい。あとは取り囲み一斉攻撃をするのだ。

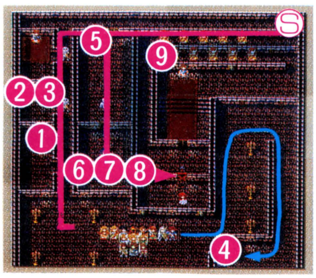
入手アイテム
①ラ・フレア
②シルヴァン・ボウ
③吟遊詩人の竪琴
④タイタニア・ソード
⑤メデューサキラー



STAGE9 迷いの城

ついに、フェリオの捕らわれている城にたどり着いた。城の中は通路もせまく、1人ずつしか進めないところが多い。通路付近にいる敵は、エレメンタル・マスターやゴーストなので、直、間両攻撃のできるユニットを先方に出して戦っていこう。途中、捕らわれているプリーストのメルを仲間にすることを忘れずに。行き詰まってもマップ右上Ⓢにあるスイッチを踏むと、壁が壊れて先に進めるようになる。フェリオの捕らわれている部屋の鍵は、フェリオの部屋の向かいに捕らわれている少女がその場所を知っている。ここでは黒騎士の影がボスキャラになるが、戦闘能力は本物と変わらないので、かなりの強敵となる。

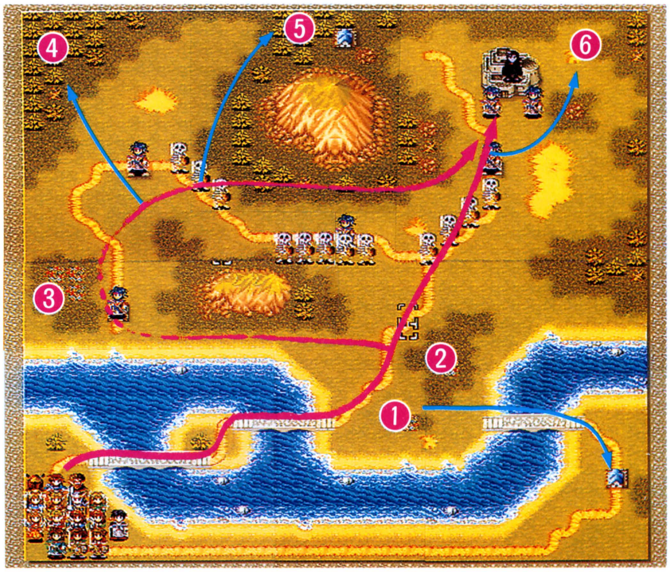
入手アイテム
①魔術師の杖
②精霊の弓
③聖なる錫杖
④シルフィード
⑤騎士のランス
⑥5000ゴールド
⑦2000ゴールド
⑧リュート
⑨グングニル



STAGE10 黒き闇の牙

王国の秘宝、フェルサリアの剣を手に入れるため、アークたちはドアーフの砦へと向かった。ところが、砦にはヴァンパイアがすでに待ち構えていたのだ。進軍方法は、①、②の宝箱のある辺りで本隊を集結させ、攻めてくるスケルトンを迎え撃とう。そのあいだに、マップ右下の町へセイレーンやワルキューレを飛ばし、復活や治療の薬を買い込んでおくのだ。これからのステージでは、薬を売っている町や、町そのものがない場合があるためだ。そのあとは、マップ左上の道沿いに移動しながら敵を倒し、移動力の高いユニットで④と⑤の宝箱を取る。④と⑤の宝箱が必要でない場合は、集結した場所から、一直線に砦へ向かうのもよいだろう。ヴァンパイアは5つに分身して攻撃をしかけてくる。

入手アイテム
①1000ゴールド
②剛力の斧
③2000ゴールド
④騎士のランス
⑤精霊の弓
⑥グレートソード

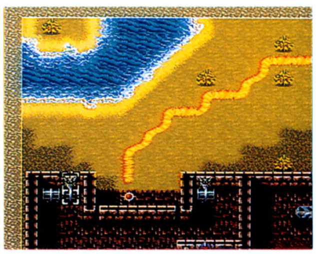


STAGE11 聖なる者たち

砦に入るには、マップ左上にある島に隠された鍵を取り、左右の扉の前にあるスイッチを、同時に踏まなければならない。島へは、翼のあるセイレンーンやバードでなければ行けないぞ。扉が開くと、待ち伏せしていたニンジャが現れるので、前列には攻撃力の高いユニットを配置しておこう。また、本隊を2つに分けることになるので、力の配分を考えて、かたよりがないように注意すべきだ。プリーストやクレリックは、それぞれの隊に1人ずつ配分しておこう。

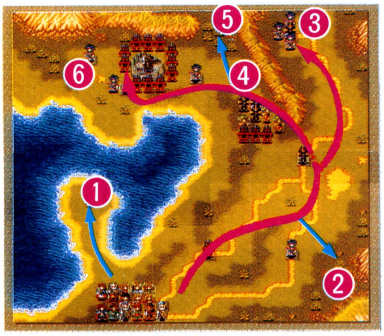
入手アイテム
①魔術師の杖
②シルフィード
③魔除けのお札
④幸運の靴
⑤吟遊詩人の竪琴
⑥騎士のランス
⑦4000ゴールド
⑧4000ゴールド

⬇左上の島の木の部分に、砦の扉を開くための鍵が隠されている



STAGE12 力求めし者…

このステージでは、いよいよ謎の黒騎士との戦いとなる。黒騎士の護衛をするゴーレム以外にも、レベルの高い敵が多い。しかも、2ターン程の間隔で、ゴーストなどの敵も呼び出されるので、時間がかかれば敵も増える。だが、暗黒の女王や黒騎士との戦いの前の、レベルアップのチャンスでもあるので、こまめにセーブをしながら戦っていくのもよいだろう。進軍ルートは基本的には1本道なので、移動能力の高いユニットが宝箱を取り、最後は黒騎士を総勢で攻めるようにすればよい。アークは、フェルサリアの剣を装備してから、「ためる」コマンドを使用して、必殺技での攻撃を中心にしよう。





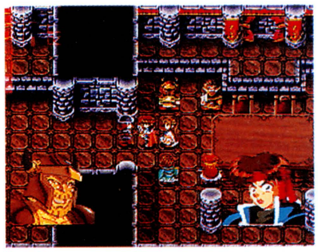
◆黒騎士の正体は、武闘大会でアークに負けた、ディヴァだった

入手アイテム
①4000ゴールド
②ドラゴンランス
③マッシュルーム
④トマホーク
⑤フレイムバード
⑥オーディンの槍

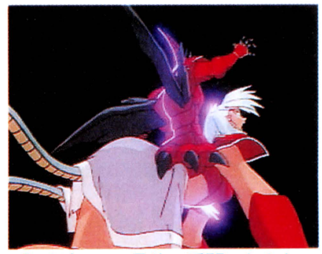
STAGE14 魔界

フェリオを助け出したアークたちは、魔界へと取り込まれる。ボスキャラのザヴェルのいる祭壇へは、3つの部隊に分かれて進むことになるので、回復魔法の使えるユニットを1人ずつ振り分けよう。ザヴェルとドラゴンは移動をしないので、ゆっくりと一団となって進むことが大切だ。ザヴェルの回復力は非常に高く、すぐにHPが回復してしまうので、集中攻撃をおこなって1、2ターンで倒すようにしなければ、クリアは難しい。

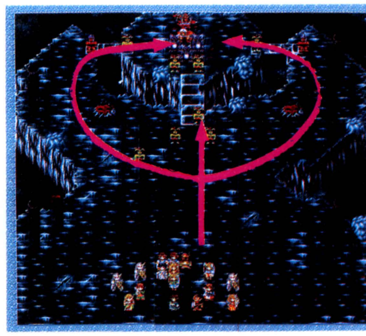
入手アイテム
ナシ



◆平和は長くは続かなかった。再び魔物によって城が襲われたのだ



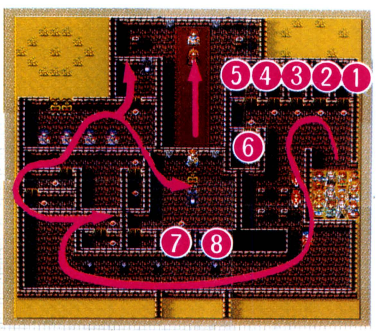
◆ザヴェル、最後の瞬間。しかし、魔物がすべて消えたわけではない



STAGE13 魔城

黒騎士を倒し、アークたちが踏み込んだのは、かつての王国の城だった。しかし、今は暗黒の女王と魔物が巣くう魔城と化している。そして、今まさに魔界の扉を開くための儀式が行われようとしていたのだ。城の中は、通路がせまいので、移動力の高いユニットを先行させてスイッチを踏み、壁を壊していくしか、効率よく進軍する方法はない。移動力の低いユニットは、バードの能力で移動力を回復させて、多く移動をさせるとよいだろう。女王と戦う前に、その娘のエレノアと戦うことになるが、女王同様、魔法防御力が非常に高いので、魔法攻撃以外で戦うのが有効だ。アークの必殺技で大きなダメージを与えなければ、倒すことは不可能に近いと思って、攻撃をしてほしい。

入手アイテム
①吟遊詩人の竪琴
②剛力の斧
③10000ゴールド
④聖なる錫杖
⑤魔術師の杖
⑥精霊の弓
⑦幸運の靴
⑧ドラゴンランス

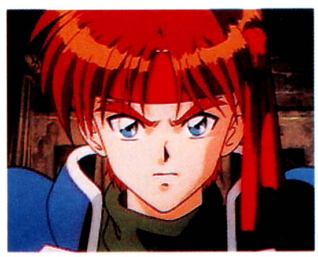




◆暗黒の女王の娘エレノアは、アークの優しさに触れ、魔の心を捨てる

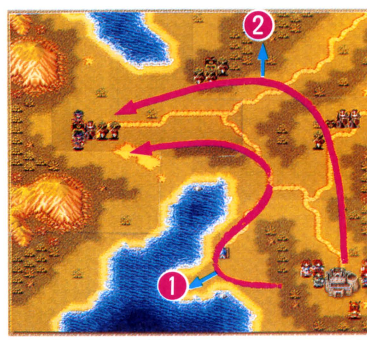
STAGE15 新たなる旅立ち

ザヴェルを倒し、王国に平和がもどったのも束の間、再び魔物たちが王国を荒らし始めた。そして、アークたちがオトリの魔物に気をとられていた隙に、宝剣フェルサリアが奪われてしまったのだ。ザヴェルとの戦いの後、仲間たちはそれぞれの故郷へと帰ってしまったため、兵力は少ない。だが、宝剣フェルサリアを取りもどすために、アークたちは新たな旅を始めることになる。このステージでは、3体のデーモンが小ボス的な役割を果たしているが、レベルが低いので手こずることはない。だが、ユニットの装備している武器も初期の設定の物にもどされてしまっているので、強いダメージを与えることができないのだ。進行ルートは、近くの町で買い物をするユニットと、敵を倒すユニットの2ルートだ。これから先のステージでは、薬を手に入れにくくなるため、できるだけたくさんの丸薬を購入しておこう。買い物をすませたら、本隊と合流すればいい。



◆フェルサリアの剣が奪われた。王国の平和を願う熱い決意を胸に抱き、アークは再び魔物と戦う旅に出る

入手アイテム
①1000ゴールド
②1000ゴールド



マップの中の数字は、宝箱の位置と入手アイテム表に対応。マップの中の赤い矢印は主隊の進軍ルートを、青い矢印は宝箱を取るための、分隊のルートを表しています。

攻略大全XX

これさえ読めば連続バーディまちがいなし

GO! GO! バーディチャンス

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:6月28日(発売中)
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし



ストーリーモードを勝ち抜くためのテクニックをビシバシ指導!

このゲームは、自分でコースを回るラウンドゲームと、女の子を育成し、女子ゴルフ界の頂点を目指すストーリーモードという、2つの違ったタイプのゲームが楽しめる。ここでは、ストーリーモードのテクニックを伝授しちゃうぞ。



⬆パラメータを上げれば、ホールインワンも可能

トレーニングは勝利への第一歩

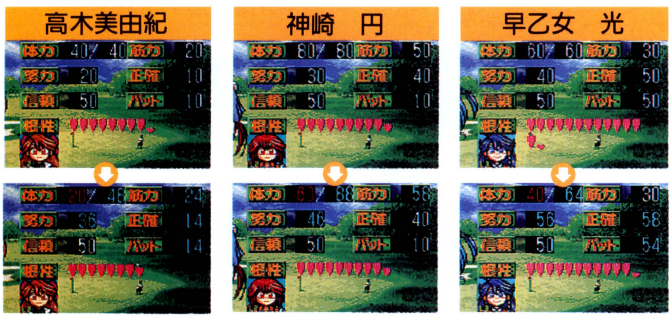
ゲーム開始時は、正確のパラメータが一番上がりやすいコーストレーニングを多く組み込む。合宿も全体的にパラメータが上昇するので、多く組み込むようにしよう。休養はパラメータが下降するので、最低限の回数ですませよう。プロになると新たに加わる入浴は、パラメータの下降がないのでおすすめだ。



⬆パラメータが上がることはないが、下がることもない入浴

3人の個性を理解しよう

育成できる3人のキャラクタの違いは、初期値だけではなく上昇率も違う。下の写真は、それぞれトレーニングに4回とも合宿を組み込んだときのもの。結果を見てみると、早乙女は正確、パットが、神崎は筋力が上昇している。高木に関しては、筋力、正確、パットなどが平均的に上昇しているのがわかる。自分の育てているキャラクタが早乙女か神崎の場合には、上がりにくいパラメータを重点的にトレーニングしよう。



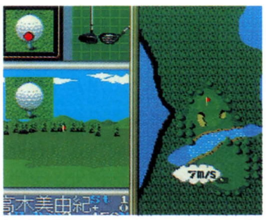
⬆成長率に違いがあるのは、筋力、正確、パットの3つ。体力の最大値と努力の上昇率は同じ。実際にこんなスケジュールを組むと、文句がでることも

ティーショットは慎重に打とう

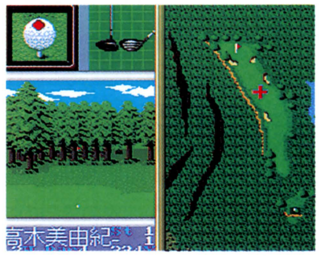
意外と重要なボールのヒット位置。フックボールとスライスボールは使う必要はないが、飛距離を稼ぎたいときはトップスピン、ボールを転がしたくないときはバックスピンを使おう。また、ボールの落下目標位置の周りが、バンカーやOBの場合は、気合を入れて正確さを上げないと危険だ。



⬆バックスピンをかけると、風の影響を受けやすいので注意



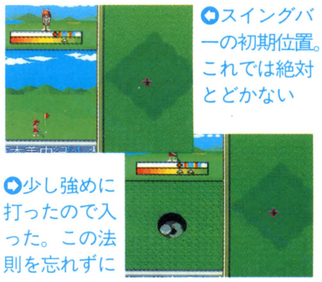
⬆こんなコースは危険。バックスピンをかけよう



⬆トップスピンをかけて方向が合えば、ワンオンのチャンスも

パットは強めに

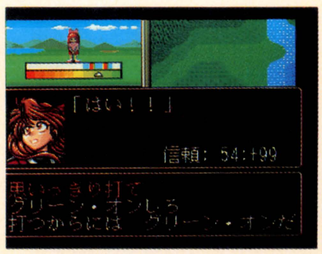
グリーンオンするとパッティングとなるが、ボールとカップの間に芝目の影響がまったくないグリーンでも、そのまま打っても入らない。スイングバーを初期状態から1、2ドット強めに打たないと、カップにとどかないのだ。パットレベルが上がっても変わらない。


⬆スイングバーの初期位置。これでは絶対とどかない

⬆少し強めに打ったので入った。この法則を忘れずに

アドバイスで信頼度アップ

信頼は、主に試合中にアドバイスをすることで上下する。信頼が高いと、トレーニングで有利に働くぞ。信頼の上がり下がりの仕組みは、試合中に上下したポイントが一定の割合でそのまま信頼に加わる。ポイントは、25以上あげても意味がないので注意。



⬆マッチプレイの試合では、1ホール潰してポイントを上げられるぞ

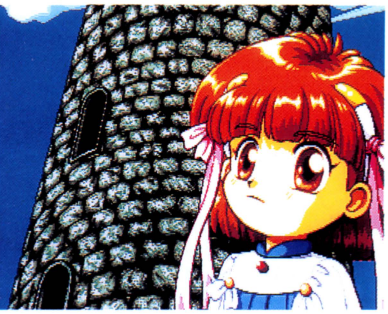
攻略大全XX

魔導塔1階から6階までをポイント攻略!

PC　アーケードカード専用

メーカー名:NECインターチャネル
発売予定日:未定
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:ロールプレイング
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

魔導物語Ⅰ 炎の卒園児



効率よく魔導塔を攻略するために、魔導塔の1階から6階までの重要なポイントに重点を置いて解説していく。なお、本文中では主に重要アイテムの入手方法を中心に攻略をしているので、魔法の詳しい入手方法については、下の一覧表を参照してほしい。

1階・2階　まずはカギを入手すること

最初のうちはほとんどの扉を開けられないので、まずカギを入手すること。カギは2階北の宝箱から入手できる。なお、1階の中央の石像がある場所の奥へは、割符というアイテムがないと入れない。また、2階でおばあさんに頼まれて出前をしたあと、再びおばあさんに会うと、方角を知ることができる魔導メダルがもらえる。

入手できる重要アイテム
カギ・魔導メダル



依頼を無事済ませれば、魔導メダルをもらえるぞ

3階　滑る床を乗り越え魔導球を目指せ

この階はあちこちに床の滑る部屋があり、自由に歩けない。この部屋を自由に歩くためには、ショップで売っている壁造というアイテムを使って、壁を造ること。また、一番奥の部屋ではお姉さんに金と銀の水晶を探してほしいと依頼される。これらはこの階で入手できるので、お姉さんに届けて赤い魔導球をもらおう。なお、この階の中央の部屋で、洪水壺を入手するのを忘れないこと。

入手できる重要アイテム
金水晶・銀水晶
洪水壺・赤い魔導球



壁造で壁を造ってうまく進もう

4階　一方通行の扉に惑わされないこと

一方通行の扉が多いため迷いがちだが、構造自体は複雑ではない。この階には上の階に進むための魔法陣がないので、上の階に進むには、天井に大きな穴があいた場所で洪水壺を使おう。なお、西側の怪しい高僧が邪魔をする場所の奥では、あるイベントが待っている。

5階　壁を壊してアイテムを入手しよう

中央の部屋には入口がないため、この階からは中に入れない。入るには6階の落とし穴から落ちなければならない。ここでは石板2を入手できる。また、南の壁画にはまだ触ることができない。6階へ進むには、北東の壁の文字を読もう。すると、ワープして6階に移動できる。なお、行き止まりの壁の中にはアイテムが隠されているので、体当たりしてみよう。

入手できる重要アイテム
石板2



壁の中から隠しアイテムを発見!

6階　とにかく落とし穴に落ちないこと

各所に落とし穴があるため、移動しづらい。落とし穴は見た目では区別できないが、行き止まりにあることが多いので、常に行き止まりの手前で立ち止まろう。南の部屋で金を払うと炎をはじく薬を塗ってもらえる。薬を塗ったあとに5階の壁画のある部屋へ行くと、壁画に触って石板3を入手できる。

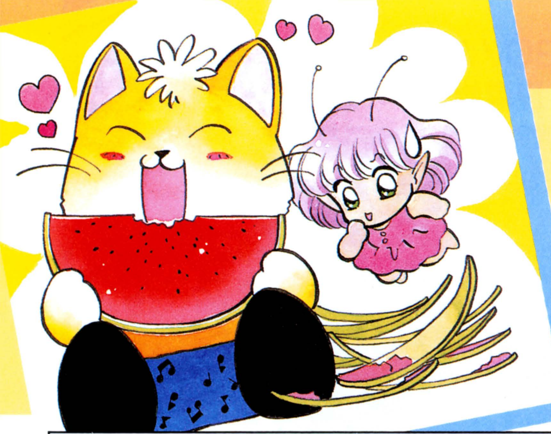
入手できる重要アイテム
石板3



落ちることによって行けない場所へ

1階から6階までに入手できる魔法一覧表

魔法名	入手場所	各魔法の入手方法	各魔法の効果
ヒーリング	1階	1階南にいるスケルトン-Tを倒すことにより入手	体力を回復する
ライト	2階	2階北西の宝箱から入手(宝箱を開けるとナスグレイブが出現)	暗闇を明るくする
ルアク・ウォイド	2階	2階北東にいるドッペルを倒すことにより入手	敵の防御力を下げる
イリュージョン	3階	3階南東の宝箱から入手(滑る床地帯)	敵を逃げ出させる
リバイア	4階	4階北の宝箱から入手(宝箱を開けるとドッペルが出現)	自分が受けたダメージを相手に返す
スリープ	4階	4階南東の壁の文字を読むことで入手	敵を眠らせる
ブレインダムド	5階	5階中央の入口のない部屋の宝箱から入手(6階の落とし穴から移動する)	敵を混乱させる
ばよえーん	5階	5階西の壁の文字を読むことで入手	敵を感動させる
ワープ	5階	5階北東の壁の文字を読むことで入手	上の階に移動できる
ジュゲム	6階	6階北東の宝箱から入手(宝箱を開けると人犬が出現)	敵を一撃で倒す



スイカに負けないおいしいウルテク盛りだくさん

UL-TECH Wonder-Land

技のランク このコーナーでは技に1～5までのランクをつけ、1点につき2000円の賞金を進呈しています。表記は、PC-FXがFX用ソフト、PC-EがPCエンジン用のソフトを表します。

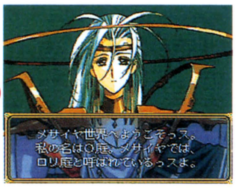
PC-FX デア ラングリッサーFX

5 隠しシナリオ「超でぁ」
神奈川県 マリノス命

まず、ゲームをクリアし、クリア後のグラフィックが表示されたら、セレクトを押しながらランを押してリセットする。そのあとタイトル画面に戻ったら、スタートにカーソルを合わせて、Ⅴ、Ⅲ、Ⅵ、Ⅳ、左、右、Ⅰの順に押そう。すると、隠しシナリオが始まる。

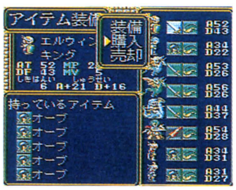


スタートにカーソルを合わせてコマンドを入力しよう


ただし、途中でゲームが止まってしまうこともあるぞ

4 隠しショップ
奈良県 帝王の拳

アイテム装備で購入にカーソルを合わせて、上、左、右、下、右、右、Ⅰの順に押すと、隠しショップに行ける。同様に、左、上、下、右、左、セレクト、右、上、左、下、右、セレクト、Ⅰの順に押すと、超隠しショップに行ける。これらのショップでは、クラウンなど、通常では購入することのできないアイテムを販売している。



アイテム装備で購入にカーソルを合わせてから入力



これは超隠しショップ。ラングリッサーまで売っている

PC-FX お嬢様捜査網

3 おまけモード
神奈川県 小島英人

まず、ゲームをクリアする。そしてエンディングを見終わったら、リセットをして再びゲームを始めよう。すると、タイトル画面のLOADの下に、おまけモードが追加されているぞ。ここでは、お嬢様たちの原画を見ることができる。



タイトル画面でおまけモードを選択すると…


ゲーム未使用のお嬢様たちのビジュアルが見られるぞ

PC-FX スーパーリアル麻雀PV-FX

4 自由に牌交換
茨城県 社長

FX版のオリジナルタイトル画面で、Ⅲ、Ⅲ、Ⅲ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅲ、Ⅳの順に、タタン、タン、タン、トン、タン、トンというリズムでボタンを押す。成功すると効果音がして、ゲーム中に上下で牌が交換できるようになる。失敗した場合は、リセットしてから再びコマンドを入力しよう。

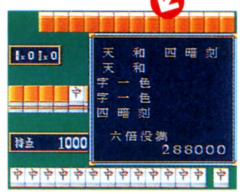


この画面になったら、コマンド入力を開始しよう



ウィンドウを開けば、制限時間をもとに戻すことができる


このウルテクを使えば、苦労することなく晶に会うことができるぞ

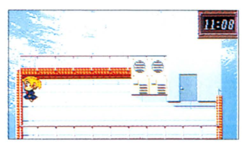


こんなインチキな手牌にもできる。役が変になるけど

PC-E ヴァージン・ドリーム

3 体力回復できる
大分県 古雅政義

通常、休息や睡眠で回復する体力だが、次の場所に行くだけで、回復することができるぞ。
①屋上の左端。ただし、鴻池の屋上イベントが発生しないとき。
②イベントホール前の公園の部分。ただし、12時01分から17時00分のあいだに行くこと。



体力回復場所その①。屋上の左端に行こう

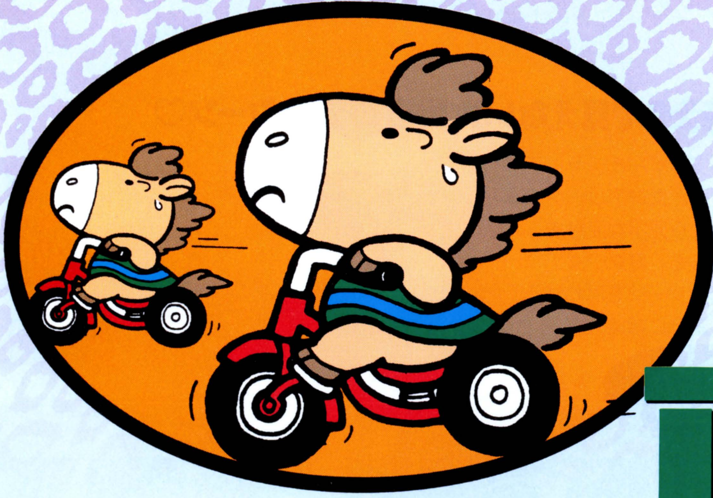


体力回復場所その②。時間内にこの場所へ

ウルテクはハガキかFAXで送ってください

あて先▶〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部 ウルテク係
FAX▶022（213）7535

イラスト／たちばな真未



アニメーションたっぷりの
FXソフトを紹介するぞ

新着特報 直送便

新着続報 期待が高まるオリジナルSTG

超神兵器ゼロイガー

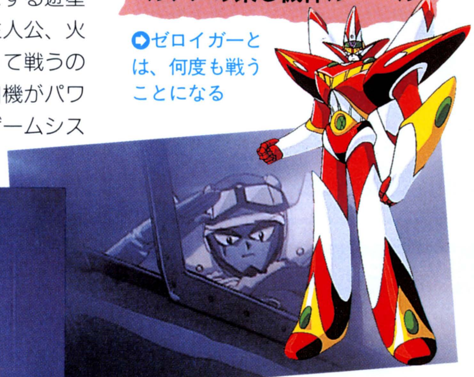
FX
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：7月19日
●媒体：CD-ROM ●予定価格：7800円（税別）
●ジャンル：シューティング ●開発状況：80％（6月15日現在）

OVAシューティングと銘打っているだけあって、アニメーション満載の『超神兵器ゼロイガー』。キャラクターデザインには、スタジオ「素藝屋」のANO清水氏を起用。この作品以外では、『負けるな！ 魔剣道Z』などでも、キャラクタデザインをしている。

このゲームの舞台は1945年の日本。地球を侵略しようとする遊星帝国を相手に、我らが主人公、火鷹剛がゼロイガーに乗って戦うのだ。敵を倒した分だけ自機がパワーアップする、独自のゲームシステムにも注目だ。



ルノアの乗る機体ルーベル



⬅ゼロイガーとは、何度も戦うことになる

剛の前に立ちふさがる帝国の巨大メカ

今回はステージ1から3までに登場する、ボスと中ボスの画面写真を入手した。ボスキャラ戦の前には、敵パイロットとの会話シーンが挿入されることもあり、ストーリーが盛り上がるのだ。



⬅1面の中ボスはクモのようなマシン。一面に弾をばらまく



⬅ステージ1ボス。レトロな感じが漂うデザイン



⬅ステージ2ボス。パイロットは女だが油断するな！

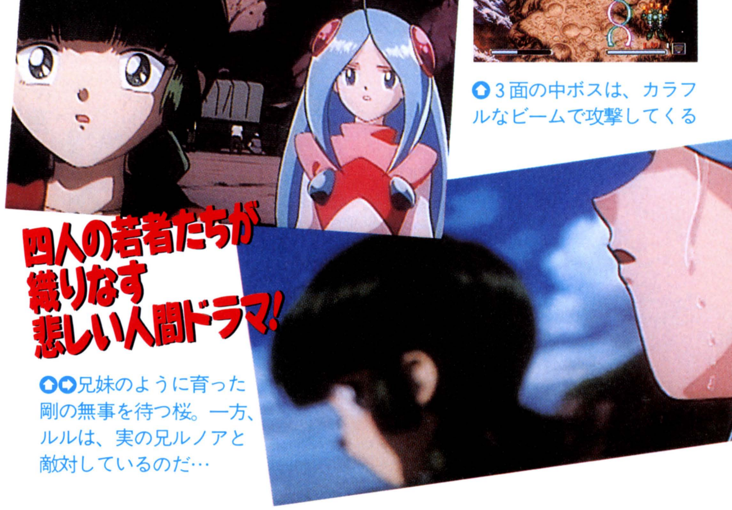


⬆3面の中ボスは、カラフルなビームで攻撃してくる

キャラクタ相関図

『ゼロイガー』のメインキャラクタはこの4人。この相関図を見てもらえば判ると思うが、決して一言では言い表せない、ハードなストーリーが展開されるのだ。





四人の若者たちが織りなす悲しい人間ドラマ！

⬆⬅兄妹のように育った剛の無事を待つ桜。一方、ルルは、実の兄ルノアと敵対しているのだ…

新着続報 チップ&チャップちゃんが変身するぞ!

チップちゃんキィーック!

FX
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：9月13日
●媒体：CD-ROM ●予定価格：7800円(税別)
●ジャンル：アクション ●開発状況：70%(6月15日現在)

2人同時プレイ可能な固定画面のアクションゲーム『チップちゃんキィーック!』。FXユーザーのツボを突いたビジュアルもたっぷりあり、思わず「キィーック!」したくなる内容ではないのだ。

まだまだ序盤のステージ2までをキィーック!

このゲームは全6ステージで構成され、各ステージの最後はボスキャラとの対決が待っている。今回は、ステージ1のゲーム画面を公開。ステージは、ジャンボプールが舞台だ。

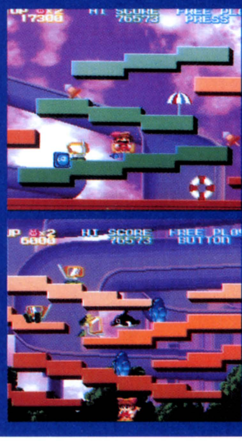
ステージ1



●ステージ1・東京。ボスはマロンちゃん

●マロンの操る巨大メカとの対決だ

ステージ2



●バックにはウォータースライダーが

●敵さんもプールにあるものばかりだ

見えそで見えない大興奮の変身シーン♡

チップちゃんとチャップちゃんは、女神アリーナの魔法により見事な変身をしてくれるぞ。魔女少女アニメの変身シーンを思わせる、カット割りに期待大だ。

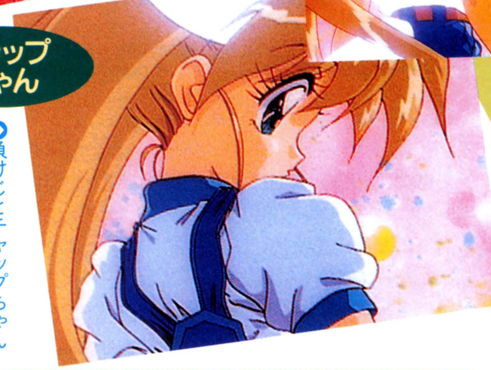


チップちゃん



●突然の変身に驚いた表情のチップちゃん。やはり、変身するには裸になるのは基本ナリよ。ロリロリ

チャップちゃん



●負けじとチャップちゃんも変身。こちらは後ろからのアングルで。とてもお子様とは思えない体形ナリね

キャラクタ公開 個性的な5人のキャラクタを紹介

こみっく　ろ〜ど

FX
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：96年秋
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：シミュレーション ●開発状況：10%(6月15日現在)

身近な出来事をマンガにしちゃうのだ

マンガ家になることを目指す育成シミュレーションゲーム『こみっく　ろ〜ど』。主人公は、上京してきたマンガ家志望の女の子。プレイヤーはスケジュールに、アルバイトやマンガ家のアシスタント、自分のマンガを描く日などを組み込んで、主人公を成長させていく。

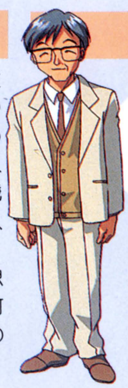
今回は、主人公に関わる5人のキャラクタを紹介する。彼らとの人間関係も、ゲームを進める上で重要になってくるのだ。

佐田はる



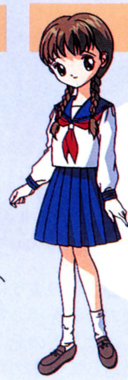
主人公の住むアパートの管理人を務めている、一人暮らしの70歳の老人。主人公のことを、孫のように思っており、何かと相談にのってくれる。

石川高彦



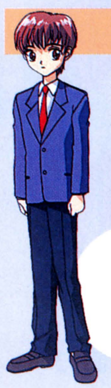
単身赴任の刑事さん。普段はやさしい性格をしているが、仕事となると厳しい人となる。実家には奥さんと2人の娘がおり、上の娘と主人公を重ねて見ることがある。

吉田まゆみ



主人公の親友。いっしょにマンガ家を目指してきたが、様々な事情であきらめることに。今は地元の会社に就職している。このイラストは高校時代のもの。おとなしい性格。

坂元広之



17歳の高校3年生。学校の帰りに、花屋でバイトをする主人公を見て、一目惚れをしてしまう。告白しようとするが、なかなか言いだすことができない内向的な美少年。

坂元百合子



坂元広之の1つ年下の妹。主人公が広之をふると登場。落ち込んだ兄の責任を取れと言うが、しだいに主人公に好意を持つようになる。ちょっと危ない趣味の持ち主。

新作発売カレンダー

PCエンジン

記号の見方
SCD…スーパーCD-ROM²
AC…アーケードカード
※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
7月12日	DE・JA	SCD	NECインターチャネル	7800円
7月30日	PC Engine FAN 9月号発売／			
8月9日	Dead of the Brain1・2	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
発売日未定	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	魔導物語Ⅰ　炎の卒園児	AC専用	NECアベニュー	7800円
	モンスターメーカー　神々の方舟	SCD	NECインターチャネル	未定
	はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	バザールでござーるのゲームでござーる	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定

PC-FX

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
7月12日	天地無用／　魎皇鬼FX	NECインターチャネル	8800円
7月19日	超神兵器ゼロイガー	NECホームエレクトロニクス	7800円
7月26日	ファーランドストーリーFX	テイジイエル／NECホームエレクトロニクス	7800円
7月26日	女神天国II	NECホームエレクトロニクス	7800円
8月3日	ルルリ・ラ・ルラ	NECホームエレクトロニクス	7800円
8月9日	同級生2	NECアベニュー	8800円
8月予定	きゃんきゃんバニーエクストラDX	カクテルソフト	未定
9月13日	チップちゃんキィーック／	カスタム／NECホームエレクトロニクス	7800円
発売日未定	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	未定
	卒業R	NECインターチャネル	未定
	赤ずきんチャチャ（仮称）	NECホームエレクトロニクス	未定

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	アンジェリークSpecial2（仮称）	光栄／NECホームエレクトロニクス	未定
	こみっく　ろ～ど	NECホームエレクトロニクス	未定
	スパーリングフェザー（仮称）	NECホームエレクトロニクス	未定
	続　初恋物語～修学旅行～	徳間書店インターメディア／NECホームエレクトロニクス	未定
	となりのプリンセス（仮称）	NECホームエレクトロニクス	未定
	バウンダリー・ゲート　ドーター・オブ・キングダム	パック・イン・ビデオ／NECホームエレクトロニクス	7800円
	ふしぎの国のアンジェリーク（仮称）	光栄／NECホームエレクトロニクス	未定
	ファイアーウーマン　纏組	徳間書店・NECホームエレクトロニクス	未定
	ブルーブレイカー	ヒューネックス／NECホームエレクトロニクス	未定
	ペブルビーチの波濤（仮称）	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	マスターズ　遙かなるオーガスタ3（仮称）	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	負けるな／魔剣道Z	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定
	ラスト・インペリアル・プリンス（仮称）	日本アプリーケション／NECホームエレクトニクス	未定
	惑星攻撃隊リトルキャッツ（仮称）	NECホームエレクトロニクス	未定
	天外魔境IIINAMIDA	ハドソン	未定

PC-FXGA

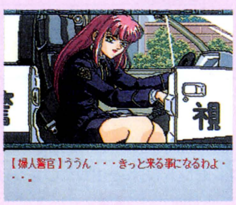
発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
6月28日	GMAKERスタータキットプラス	NECホームエレクトロニクス	19800円
7月12日	んーにゅー	NECホームエレクトロニクス	6800円

LD-ROM²

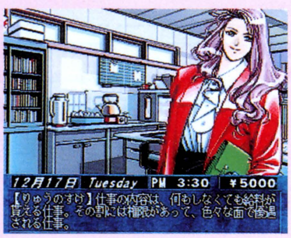
発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	UFO&E・T	パイオニア	未定

最新はみ出し情報

●NECインターチャネルより発売予定のPCエンジン用ソフト、『DE・JA』の発売予定日が7月12日に決定した。
●NECホームエレクトロニクスより7月5日発売予定のPCエンジン用ソフト『バザールでござーるのゲームでござーる』が、諸般の事情により発売日未定となった。
●NECインターチャネルより7月発売予定のFX用ソフト『天地無用／　魎皇鬼FX』の発売予定日が、7月12日に決定した。
●NECホームエレクトロニクスよりFXで発売される『超神兵器ゼロイガー』。発売日が7月19日に、予定価格が7800円に決定した。
●NECアベニューより発売予定のFX用ソフト『同級生2』の発売日が、8月9日に決定した。
●カクテルソフトから発売予定のFX用ソフト『きゃんきゃんバニーエクストラDX』が、8月下旬頃に発売されることに決定した。
●NECホームエレクトロニクスのFX用ソフト『チップちゃんキィーック／』の発売予定日が、8月3日から9月13日に変更された。
●NECホームエレクトロニクスより6月21日発売予定のFX用ソフト『バウンダリー・ゲート　ドーター・オブ・キングダム』。諸般の事情により発売日未定となった。
●NECホームエレクトロニクスより発売予定のFX用ソフト『リトルキャッツ』（仮称）のタイトルが、『惑星攻撃隊リトルキャッツ』（仮称）となった。



パソコンからリニューアル『DE・JA』



『同級生2』の発売日が、正式決定したぞ

'96東京おもちゃショーレポート

毎年ゲームファンには恒例となっている「東京おもちゃショー」が、6月の8、9日に東京コンベンションセンターで開催された。

今年は以前と比べて、規模が若干縮小された感があった。これは各ハードごとに、出展するゲームショーが細分化されたことが原因といえよう。

PCエンジンとFXユーザーの注目を集めていたのが、NECインターチャネルのブース。出展していたのはサターンの『同級生〜if〜』、『誕生S』。そしてFXの『天地無用／　魎皇鬼FX』。ほかにはPCエンジンの『DE・JA』、『魔導物語Ⅰ　炎の卒園児』などもビデオで紹介していた。また、ブースで配られていた竹井正樹氏描き下ろしの『同級生　〜if〜』バッグは、すごい行列ができるほどの大人気ぶりであった。





会場となった東京コンベンションセンター

インターチャネルブースでは、『卒業R』に出演している沢知かなさんと前田美紗子さんが登場した。さらにアイドルグループのミニコンサートも開催されたぞ

本誌愛読者待望のCD-ROM

高田明美 PC Engine FAN 表紙 作品集

高田明美描き下ろしパッケージイラスト



★創刊号から最新号までの全表紙イラストを収録

★その他セル画、原画、色指定画など、編集部に現存する全ての資料を公開!!

★高田明美が当時を振り返って、全イラストについての「本音」を語ったコメント付き！必見!!

★みんなが決めた声優で愛ちゃんがおしゃべり!!

本誌８月号で募集をした愛ちゃんキャスティングコンテストで決定した声優が「愛ちゃん」として語りかけます。

対応機種はこんなにある！

- Machintosh ● Windows（要フォトCD対応CD-ROMドライブ）
- PC-FX
- セガサターン・HIサターン・Vサターン（サターン、Vサターンには「フォトCDオペレーター」が必要）
- 3DO REAL ・3DO TRY
- フォトCDプレーヤー
- CD-Iプレーヤー
- その他､フォトCDに対応している機種で再生可能

'96 8・30（金）ON SALE

販売：全国有名アニメショップおよび通信販売のみ

店頭価格 5,800円（税別）

徳間書店インターメディア㈱
PCエンジンファン編集部・協力
©高田明美/Tokumashotenn Intermedia 1996
PCエンジンファンは徳間書店インターメディア㈱の商標です。

TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC. Tim

通販予約申込者のみの大特典!!

A. 高田明美直筆サイン入りパッケージシートを ･･･ 20名に

B. 愛ちゃんのイラストカレンダー（'97年版）を 50名に

C. 決定した声優のサイン入り色紙を ･･･ 20名に

抽選でプレゼント!! 申込〆切 96年9月30日（当日消印有効）

さらに、初回のみのWチャンス！

ユーザー登録ハガキを返却すると抽選で

高田明美描き下ろし限定テレフォンカード

を100名にプレゼント！

※詳しくはユーザー登録ハガキをご覧下さい。

通販特別サービス!!

通信販売のご案内

送料税込特価1本5,800円

〔申し込み方法〕

- 価格は１本5,800円（税込・送料込）。申し込まれる本数分の現金をおつりの無いように同封して下さい。
- 万一おつりが発生した場合、おつりの返却はいたしませんのでご了承下さい。
- 申込用紙を必ず同封の上、現金書留封筒で郵送して下さい。

〔ご注意〕

- 現金は必ず現金書留でお送り下さい。普通郵便などによる郵便事故の責任は負いかねます。
- なお、開封後の商品の返品は受け付けておりませんのでご了承下さい。
- 不良品がありましたら、お電話でご連絡下さい。
- 申込書が無い場合、お問い合わせ下さい。

〔申込書送付先・お問い合わせ〕

〒150 東京都渋谷区渋谷郵便局局留
ディーアンドディー「高田明美作品集」係
お問い合わせは Tel (03) 3461-7561
Fax (03) 3476-5410

〒　商品の発送先の住所を正確に書いて下さい

方

様

高田明美作品集「Memorial File」申込書　申込日 1996年　月　日

本	金　　　円と申込書を同封して申し込みます。	氏名	フリガナ
住所	フリガナ		
職業	才	TEL（　　）　－	ご希望のプレゼント（どれか１つに○をつけて下さい） A　B　C

※右と左の住所記入欄には、両方ともあなたの住所・氏名をご記入下さい。また左半分は発送の際、宛名になるのではっきりとご記入下さい。　PC

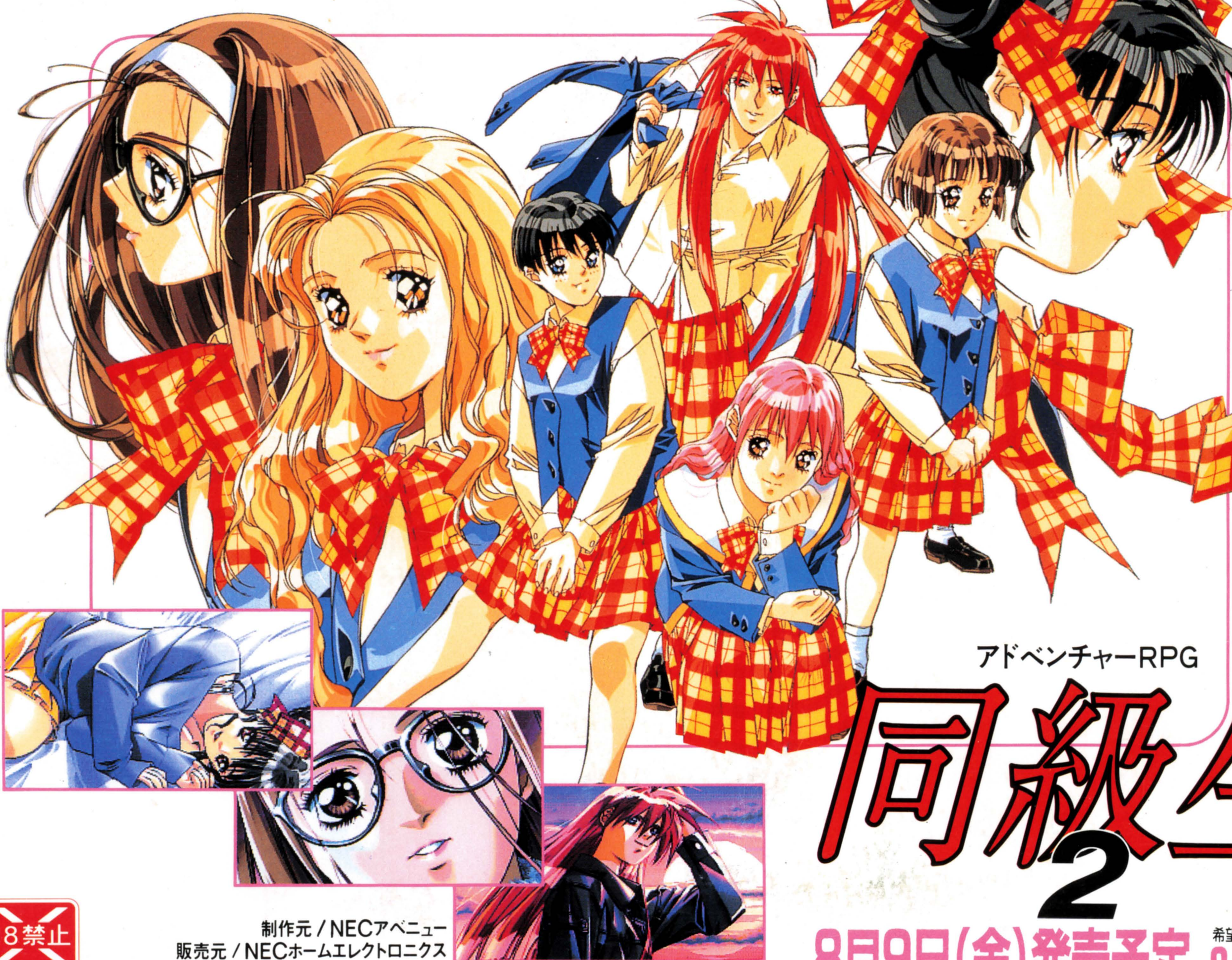
※商品の発送は8月30日より開始致します。また8月30日以降申込書を送って頂いた方は申込書が到着次第、１週間以内に商品を発送させていただきます。


PC-FX
火事と喧嘩は江戸の華。
消しちゃいけない恋の炎!!
自主独立の精神をモットーとする白鷺学園に転校してきた君は、学園の平和を守る"纏組"の一員となり、学園の女の子達を様々な事件から守ってゆくのだ。
事件を解決するためには喧嘩の腕も必要だ！
腕を磨いて難事件を解決できれば、女の子との楽しい学園生活がまっているぞ！
ファイアーウーマン
纏組
まといぐみ
一番纏 酒井涼子
林原めぐみ
二番纏 桂木さやか
三石琴乃
三番纏 瀬田ひろみ
天野由梨
メディアMIX
●三番纏　瀬田ひろみ役"天野由梨"がパーソナリティを務める"天野由梨の宇宙色(そらいろ)プリズム"毎週火曜日24:30～25:00ラジオ日本（1422kHZ）にて好評放送中
●月刊少年キャプテン(徳間書店刊)纏組コミック連載10月開始予定！
96年秋発売予定
発売元：徳間書店
総販売元：NECホームエレクトロニクス
価格未定
©1996日本ナレーション演技研究所　©1996徳間書店　©NEC Home Electronics,Ltd.1996
原画／むっちりむうにい　セルワーク／村上芳枝・J.C.STAFF
お問い合わせはNECホームエレクトロニクス　パーソナルソフト事業部　TEL.03（3454）5111（大代表）

春を待つ季節、君と……。

「同級生2」のステージは高校生活最後の冬休み。 恋に輝き、
人生に思い悩む少女達の物語が、鮮やかなグラフィックで綴られています。

PC-FX



アドベンチャーRPG

同級生2

18禁止 18歳未満禁止

制作元／NECアベニュー
販売元／NECホームエレクトロニクス

©1996 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf

8月9日(金)発売予定 希望小売価格 **8,800円** 税別

豪華絢爛二本立て!!





白亜邂逅（はくあかいこう）

清音逢偶（きよねほうぐう）(FXオリジナル版)

天地無用! 魎皇鬼 FX

CD-ROM(2枚組)
7月12日発売 希望小売価格 **8,800円** 税別

制作：AICスピリッツ／発売：NECインターチャネル／販売：NECホームエレクトロニクス c AIC·PIONEER LDC, INC. c 1996 NEC Interchannel, Ltd.



ドラゴンナイト4

近日発売予定
制作元／NECアベニュー
販売元／NECホームエレクトロニクス
©1996 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY elf

NECインターチャネル株式会社 〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付 (月～金曜日:午後1時～6時) ▶「天地無用! 魎皇鬼」に関するお問い合わせ (03)5440-0763
テレフォンテープサービス (03)5440-0764

NECアベニュー株式会社 〒213 神奈川県川崎市高津区久本3-14-1
ユーザーサポート受付 (月～金曜日:午後1時～6時) ▶「同級生2」「ドラゴンナイト4」に関するお問い合わせ (044)844-8976

T1013655081484

次号予告 7月30日発売の9月号で、今度はFXのCD-ROMを付けるぞ。『虚空漂流ニルゲンツ』と『ブループレイカー』が遊べる予定だ。

雑誌13655-08
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan

AUGUST 8月号
発行人／山森 尚・編集人／北根紀子
発売(株)徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 Tel.03(3573)0111(代)
(本体437円)